

€ 4,99 02/03



SCHLEICHEN!
SCHIESSEN!
SPIONIEREN!

**DEMO
AUF DVD**

Splinter Cell

16 SEITEN: TECHNIK-CHECK & KOMPLETTLÖSUNG



GRAFIKKARTEN-PREISTIPPS

Jetzt zugreifen: High-End-Grafikkarten zum Schnäppchen-Preis!



SIM CITY 4

Spiel des Monats: Mit Spiele- & Tuning-Tipps für alle Bürgermeister!

AUF DVD: 15 Demos, 18 Videos, 28 Updates und Hardware-Treiber sowie jede Menge Spieler-Tools



SPLINTER CELL

Atemberaubend: Kompletter Level spielbar



PRAETORIANS

Demo: Legionäre gegen Gallier



IMPOSSIBLE CREATURES

Demo: Strategie aus dem Genlabor



WARCRAFT 3

Demo: Drei brandneue Missionen



MAFIA

Demo: Tutorial und komplette Mission

18 VIDEOS & TRAILER

C&C GENERALS



DTM RACE DRIVER



GTA VICE CITY



02

4 191278 204996

HOTWARE GAMES

Inkl.
TOP-GAME
HALO



**XBox
Video Spiel System Bundle**
Die Xbox, nun mit 3 Spielen:
Jet Set Radio Future, Sega GT 2002
und Halo.

Voraussichtlich
erhältlich ab
15.01.03

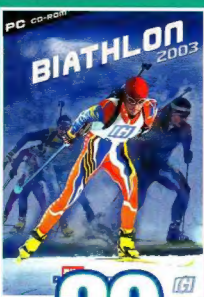


Outlaw Golf
Das etwas andere Golfspiel

55.-



**Der Herr der Ringe
Die Gefährten**
Begleite Frodo und seine Gefährten
durch die Welt von Mittelerde.



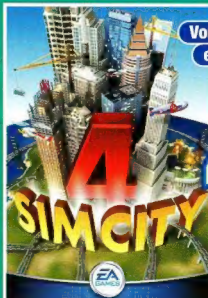
Biathlon 2003
Übernehme die Verantwortung über einen
von Dir geschaffenen Biathleten und
führe ihn an die Spitze des Weltcups.

29.-



**James Bond
007 Nightfire**
Abenteuer, Intrigen und
atemberaubende Schauplätze
bieten ein intensives Gameplay!

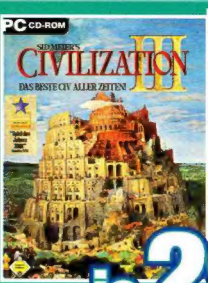
49.-



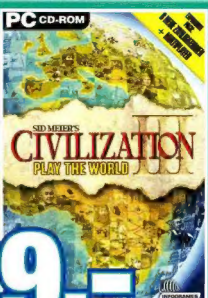
Voraussichtlich
erhältlich ab
17.01.03

Sim City 4
Baue Deine eigene Stadt in 3D.

49.-



Civilization III
Beherrsche die Welt am PC



Civilisation III Expansion Pack
Acht neue Zivilisationen + Multiplayer-Funktion

je 29.-

Online-Shopping:

Best-CD

www.bestcd.de

buch.de
einfach vielseitiger
www.buch.de

MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

**ALPHA
TECC.**

- 04445 Wachau, 034297-79548
- 80856 Zwickau, 0375-2709400
- 32545 Bad Deynhausen, 05731-376700
- 55469 Simmern, 06761-907748
- 36307 Wächtersbach, 06053-618148
- 66333 Völklingen, 06898-515800
- 66424 Einöd, 06848-7050
- 66606 St. Wendel, 06851-9123100
- 66679 Losheim, 06872-601-0
- 71384 Weinstadt, 07151-9643-548
- 91301 Forchheim, 09191-976400
- 93073 Neutraubling, 09401-6077148

Duttenhofer

97070 Würzburg, 0931-3095-0

dodenhof

Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

EDEKA

Music Shop

- 83301 Traunreut, 08669-12992
- 83512 Wasserburg a.L., 08071-5989-0
- 82110 Germering, 08984-704322
- A-5280 Braumau, 0043-77228375715

Elektro Elsässer

71065 Sindelfingen, 07031-877071



Globus SB-Warenhäuser

- 02977 Hoyerswerda, 03571-68-230
- 06112 Halle, 0345-5820-0
- 07554 Gera-Trebnitz, 0365-43720-0
- 07751 Isenrodt, 036425-55-0
- 08538 Wieschitz/Pösa, 07436-29-0
- 18184 Rogenstein, 038204-65-0
- 35582 Wetzlar Dutenh., 0641-9234-0
- 55453 Gensingen, 06727-910-0
- 55743 Idar-Oberstein, 06784-80-0
- 56112 Lahnstein, 06261-176-0
- 56896 Zell, 06542-708-0
- 63807 Wächtersbach, 06053-806-0
- 66130 Gillingen, 0681-8767-0
- 66333 Völklingen, 06898-2008-0

- 66424 Homburg Einöd, 06848-601-0
- 66606 St. Wendel, 06851-803-0
- 66740 Saarouis, 06851-179-0
- 68753 Waghäuser-Wiesent, 07254-886-0
- 84453 Mühlndorf, 09631-603-0
- 92421 Schwandorf, 09431-732-0
- 94447 Pfaffing, 09831-955-0
- 99195 Mittelhausen, 0361-7448-0
- 99198 Linderbach, 0361-4270-0

**MEGA
COMPANY**

- 26871 Papenburg, 04961-3029
- 27793 Wiedershausen, 04431-99010
- 29525 Uelzen, 0581-9088-0
- 37574 Einbeck, 05561-9495-0
- 38229 Salzgitter-Lebenst., 03341-7007
- 38318 Gifhorn, 05371-8160-0
- 88069 Tettnang, 07542-9322-0
- 88212 Ravensburg, 0751-368880
- 88400 Biberach, 07351-1985-0

Spar-Tipps

für die Grossen...

HOTWARE SOFTWARE

Steuererklärung für 2002
einfach und genial

BOOKWARE

SPARBUCH 2003

Steuertipps

TESTSIEGER

**SteuerSpar
Erklärung 2003**



je 35.-

19.- 14.-

WISO

Sparbuch 2003

Schlagen Sie dem Kanzler ein Schnäpchen

Steuer-Spar-Erklärung 2003

Holen Sie sich Ihr Geld zurück

Steuer 2003

Keinen Cent für Eichl

T@x2003 Standard

Steuern sparen für Preisbewußte

Lern-Hits

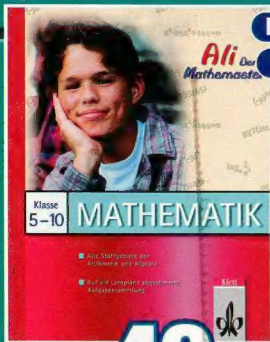
für die Kleinen...

KLICK & WIN



3x American Conquest

www.HOTWARE.de



49.-

34.-

39.-

Ali der Mathemaster

Für 5. bis 10. Klasse.

Deutsch Rechtschreibung

5./6. Klasse. Auch für 3./4. und 7./8. Klasse erhältlich.

Lollipop Deutsch 1

Auch für Klasse 2,3,4 erhältlich.



- 01662 Meisen, 03521-408660
- 01968 Seiftenberg, 03573-363617
- 06847 Dessau, 0340-540040
- 07318 Saalfeld, 03671-5363
- 07333 Untervillenborn, 03671-4466-0
- 07749 Jena, 03641-46810
- 08371 Glauchau, 03763-7797-0
- 09244 Lichtenau, 037208-8040
- 10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160
- 12555 Berlin-Köpenick, 030-6501630
- 12681 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
- 14513 Teltow, 03328-3342-0

- 15234 Frankfurt/Oder, 0335-66386-0
- 15745 Wildau, 03375-5652-0
- 18442 Stralsund, 03831-4780
- 21339 Lüneburg, 04131-243050
- 26789 Leer, 0491-4245
- 31141 Hildesheim, 05121-53258
- 31789 Hameln, 05151-60820
- 40215 Düsseldorf, 0211-384180
- 41065 Mönchengl., 02161-9284-0
- 41462 Neuss, 02131-66193-0
- 42103 Wuppertal, 0202-49300-0
- 42283 Wuppertal, 0202-250660
- 45768 Marl, 02365-92497-0
- 46414 Rhede, 02872-7172
- 46047 Oberhausen, 0208-6565-252
- 46485 Wesel, 0281-98408-0
- 47166 Duisburg, 0203-544010
- 51373 Leverkusen, 0214-830420
- 51643 Gummersbach, 02261-918510
- 55743 Idar-Oberstein, 06781-41011
- 65549 Limburg, 06431-91930

- 67663 Kaiserslautern, 0631-57086
- 68766 Hockenheim, 06205-2043-30
- 77656 Offenburg, 0781-91350
- 78467 Konstanz, 07531-99698-0
- 90706 Würzburg, 0931-20024-0
- 97318 Kitzingen, 09321-13290
- 97753 Karlstadt, 09353-900640
- 97816 Lohr, 09352-800410
- 97877 Wertheim, 09342-9618-0
- 97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
- 99817 Eisenach, 03691-8250-0
- 99657 Lippstadt, 02941-10648
- 36820 Eisenfeld, 06022-61780
- 65626 Andernach, 02632-2532-0
- 59494 Soest, 02921-665203

expert

R&K Markt • Dinslaken

46539 Dinslaken, 02064-4149-0

novo

- 30880 Laatzen, 0511-87954-0
- 33689 Bielefeld, 05205-992-0
- 40880 Ratingen, 02102-4504-0
- 40890 Bochum, 0234-9533-0
- 45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
- 49078 Osnabrück, 0541-9415-0
- 65555 Limburg, 06431-951201

RATIO

- 28816 Stuhr, 0421-87151-0
- 32584 Löhne, 05731-781-0
- 31655 Stadthagen, 05721-983-0
- 34225 Baunatal, 05665-9996-0
- 48155 Münster, 0251-696-0
- 54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer
40880 Ratingen,
02102-434040

Telepoint

FOTO-TV-HIFI-VIDEO-ELEKTRO

- 26129 Oldenburg, 0441-9709922
- 26789 Leer-Nüttelmoor, 0491-92566-0

TOP3MARKT

- 97080 Würzburg 0931-9708-323
- 97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
- 97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefermöglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten. Falls die Industrie nicht oder zu spät liefert, behalten wir uns vor Nachlieferung anzubieten. Preise in Euro.

3

HERVORRAGENDE SPIELE

COLD WAR CRISIS

ORIGINAL GAME CAMPAIGN

RED HAMMER

THE SOVIET CAMPAIGN

RESISTANCE

OFFICIAL EXPANSION PACK

ZUSAMMEN IN
EINER BOX

1,5 Millionen Rekruten brauchen Verstärkung.

DICH!



Vertrau Deinem Kopf, Deinem Bauch und Deiner M-16.

1,5 Millionen haben sich für die Operation Flashpoint Reihe freiwillig gemeldet. Jetzt ist Dein Einsatz gefragt. In einer Games-Collection, die neben der Voll-Version alle Operation Flashpoint Add-Ons und Upgrades enthält. Riesige Inseln und drei ultra-realistische Storylines erwarten dich. Bereit für den Kampf, Soldat? Über 100 Single- und Multiplayer Missionen sowie unzählige Waffen und Fahrzeuge lassen keine Wünsche offen. Operation Flashpoint Game Of The Year Edition. Überleben ist alles.

www.codemasters.com

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

© 2004 Bohemia Interactive. Bohemia Interactive Software is a registered trademark of Bohemia Interactive. All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark of Codemasters. "Operation Flashpoint" is a registered trademark of Codemasters. "Red Hammer" is a registered trademark of Codemasters. "Resistance" is a registered trademark of Codemasters. "Zusammen in einer Box" is a registered trademark of Codemasters. All other marks, logos or trademarks are the property of their respective owners.



EDITORIAL
 PETRA MAUEROEDER CHRISTIAN MÜLLER

Das fängt ja gut an ...

Donnerstag | 05. Dezember 2002

„Die teilweise verbreitete Aussage, **Anstoß 4** wäre komplett verbugt oder sogar überhaupt nicht spielbar, kann von Ascaron nicht nachvollzogen werden“, heißt es in einer heute veröffentlichten Pressemitteilung. Damit widerspricht Ascaron den Warnungen von PC Games – ein klares Foul, denn zu diesem Zeitpunkt hat es sich selbst in München und Hamburg herumgesprochen, in welchem Zustand sich das Spiel befindet. Entnernte Käufer tragen die Packung zum Händler zurück, wollen ihr Geld wiederhaben. Für PC-Games-Leser indes hat sich die Ausgabe 01/03 schon allein deshalb gelohnt, weil ihnen viel Ärger erspart blieb. Neueste Entwicklungen (im wahrsten Sinne des Wortes) rund um **Anstoß 4** erfahren Sie im Test auf Seite 80, im Exklusiv-Report auf Seite 20 und in den News.

Montag | 09. Dezember 2002

Danke für Lob und Anregungen zu den neuen Most-Wanted- und Charts-Rubriken!

Montag | 09. Dezember 2002

Wer hätte das gedacht: Mit einem halben Jahr Verspätung stellt Bioware doch noch die spielbare Demo des 3D-Rollenspiel-Juwels **Neverwinter Nights** fertig. Wieder eine fantastische Top-Demo, die Ihnen PC Games exklusiv und zuerst auf Heft-DVD anbietet.

Freitag | 13. Dezember 2002

Allein das Datum hätte Ascaron misstrauisch machen müssen: Heute erscheint bereits der zweite **Anstoß 4**-Patch. Nicht ohne Stolz werden über 100 (!) eliminierte Bugs versprochen – stimmt, allerdings werden durch den Patch ungleich schwerwiegendere Bugs ausgelöst. An dieser Stelle verweisen wir gerne auf den Tagebuch-Eintrag vom 05. Dezember.

Freitag | 13. Dezember 2002

15 Uhr – eigentlich sollte sie schon längst da sein, die **Splinter Cell**-Demo. Redaktion und DVD-Abteilung schwitzen Blut und Wasser, denn heute muss die Master-DVD ins Presswerk geschickt werden – und Ubi Soft hat die spielbare Version in allerallerletzter Sekunde angekündigt. Banges Warten auf das Okay aus Kanada und Frankreich, im Sekundentakt hämmern wir auf die F5-Taste zum Aktualisieren des geheimen FTP-Zugangs.

Freitag | 13. Dezember 2002

Kurz nach 17 Uhr – die Erlösung: „Läuft!!!“, ertönt es erleichtert aus drei Kehlen. Der Demo-Upload beginnt, innerhalb einer Viertelstunde ist die passwortgesicherte Datei komplett. Als Daten-Meister Jürgen Melzer die frisch gebrutzten DVDs aus dem Laufwerk nimmt, steht der Kurier bereits in der Tür. Selten war eine DVD-Produktion so nervenaufreibend – für CD war's nämlich schon zu spät. Doch es hat sich gelohnt: Passend zu unserer großen Titeltory (ab Seite 26) können wir Ihnen die spielbare Demo-Version des genialen Schleich-Shooters anbieten. Gleich ausprobieren!

Freitag | 20. Dezember 2002

Für 20 langjährige PC-Games-Leser erfüllt sich an diesem Tag ein kleiner Traum: Als vorweihnachtliche Überraschung haben wir per Zufallsprinzip ausgewählte Abonnenten und die Gewinner unseres Jubiläums-Gewinnspiels in Ausgabe 10/02 in die Redaktion eingeladen. Wie's war, lesen Sie in der nächsten PC Games.

Einen gelungenen Start ins Jahr 2003 und viel Spaß mit der Januar-Ausgabe wünscht Ihnen

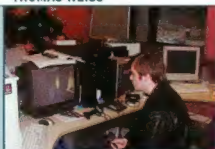
Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE



... traf in Austin einen gut gelaunten Warren Spector zur **Deus Ex 2**-Vorführung (Seite 36). Bei jedem Satz merkte man dem Spiele-Guru an, dass er am liebsten wieder selbst in die Entwicklung eingreifen würde, anstatt Studioleiter von ION Storm zu spielen.

THOMAS WEISS



... ließ sich auch durch Minusgrade nicht davon abhalten, Lara Croft einen Besuch abzustatten. Er reiste ins englische Derby, wo Core Design gerade an der Fertigstellung von **The Angel of Darkness** arbeitet. Seine Eindrücke schildert er ab Seite 44.

JUSTIN STOLZENBERG



... macht gemeinsame Sache mit Martin Carr von Hothouse: Bei der Vorführung von **Casino Inc.** (siehe News-Teil) betrügen die beiden die bedauernswerten Glücksspieler an den einnamigen Banditen nach Strich und Faden.

Inhalt 02/2003

Aktuelles

| | |
|--------------|-----|
| Editorial | 5 |
| Leser-Charts | 18 |
| Spaceraat | 190 |
| Top Ten | 18 |

News

| | |
|---|----|
| A Tale in the Desert | 16 |
| Anno 1503 | 17 |
| Anstoß 4 | 8 |
| Apocalyptica | 8 |
| Battlefield 1942: The Road to Rome | 17 |
| Big Scale Racing | 14 |
| Blackstar optimistisch | 16 |
| Casino Inc. | 10 |
| Command&Conquer: Fortsetzungspläne | 14 |
| Computerspiele bei Google | 9 |
| Counter-Strike: Condition Zero | 16 |
| Der Planer 3 | 16 |
| Elbr | 17 |
| Enclave | 8 |
| FIM Speedway Grand Prix | 14 |
| Fire Department | 14 |
| Freelancer | 10 |
| GTA: Vice City | 9 |
| Highland Warriors | 12 |
| Honduras verbietet Spiele | 16 |
| Jennifer Lopez im Computerspiel | 14 |
| Jenny Elvers | 9 |
| Jurassic Park: Operation Genesis | 14 |
| Mafia | 9 |
| Master of Orion 3 | 9 |
| Metal Gear Solid 2: Substance | 8 |
| Middle Earth Online | 16 |
| Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide | 10 |
| Neverwinter Nights: XP2 | 10 |
| OAMTC warnt vor Rennspielen | 9 |
| PC Action Counter-Strike-Sonderheft | 12 |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc | 12 |
| Runaway 2 | 9 |
| Silent Hill 2: Director's Cut | 8 |
| Stainless Steel Studios bei Activision | 14 |
| The Mystery of the Mummy | 12 |
| The War of the Rings | 14 |
| Tribes 3 | 16 |
| Was macht eigentlich ... ? | 10 |
| Whiteout | 16 |
| Wiggles | 9 |

| | |
|---------------------------|---|
| World Racing | 9 |
| Zoo Tycoon: Atlantis Pack | 9 |

Feature: Akte EA gegen Ascara 20
Im Fußball geht es nicht immer sportlich zu. Auch EA und Ascara, Hersteller der Fußball-Managersimulationen FM 2003 und Anstoß 4 kämpfen mit harten Bandagen gegeneinander und um die Käufergunst.



Unreal 2

Sind reindrassige Ego-Shooter ohne Taktik-Elemente Relikte aus vergangenen Zeiten? Inhaltlichere Grafikdemos? Nein, wie die Vorschau auf Unreal 2 beweist.

Vorschau

| | |
|-----------------|----|
| Pixelpracht | 24 |
| Release-Termine | 66 |

Strategie

| | |
|-----------------------|----|
| Blitzkrieg | 58 |
| Impossible Creatures | 56 |
| Warrior Kings Battles | 60 |

Action

| | |
|---|----|
| Deus Ex 2 | 36 |
| Far Cry | 52 |
| Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft | 40 |
| Splinter Cell | 26 |
| Tomb Raider: Angel of Darkness | 44 |
| Tron 2.0 | 42 |
| Unreal 2 | 46 |

Abenteuer

| | |
|--------------------|----|
| Shadow Of Memories | 62 |
|--------------------|----|

Sport

| | |
|-----------------|----|
| DTM Race Driver | 64 |
|-----------------|----|

Test

| | |
|---------------|----|
| So testen wir | 69 |
|---------------|----|

PC-Games-Einkaufsführer

| | |
|----------------------------------|-----|
| Classics und Budgetspiele | 113 |
| Neuerscheinungen | 112 |
| PC-Games-Top-100: Referenzspiele | 110 |
| Schwarze Liste | 112 |
| Spiele-Sammlungen | 112 |
| Zusatz-CDs und Add-ons | 112 |

Spiel des Monats

| | |
|------------|----|
| Sim City 4 | 70 |
|------------|----|

Strategie

| | |
|----------------------------|----|
| Age of Mythology: Feedback | 79 |
| Anno 1503: Nachtest | 89 |

Anstoß 4

| | |
|--------------------------------|----|
| Civilization 3: Play the World | 90 |
| Crossroads | 93 |
| Dark Planet | 92 |
| Der Schatzplanet | 88 |
| HoMM 4: The Gathering Storm | 92 |
| The Gladiators | 86 |

Action

| | |
|---------------------------------|----|
| Aquanox 2: Revelation: Feedback | 95 |
| Deadly Dozen 2: Pacific Theatre | 96 |
| Mutant Storm | 98 |
| Revolution | 98 |
| Spirit: Der wilde Mustang | 97 |

Abenteuer

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Anarchy Online: The Notum Wars | 105 |
| Asheron's Call 2 | 102 |
| Dark Age of Camelot: Shrouded Isles | 104 |
| Everquest: Planes of Power | 105 |
| Gothic 2: Feedback | 101 |

Sport

| | |
|---|-----|
| Drome Racers | 108 |
| Hot Wheels: Velocity X | 108 |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2: Feedback | 107 |

AKTUELLES



Akte: EA vs. Ascara

S. 20

Kälter Krieg in der Manager-Riege: Electronic Arts (FM 2003) stößt mit einer einseitigen Verfügung Ascara's Anstoß 4. Der Vorwurf: Datenklau. Wir decken die Hintergründe auf.

VORSCHAU



Deus Ex 2

S. 36

Noch schöner, noch spannender, noch besser. Das laut PC-Games-Lesern und -Redaktion beste PC-Spiel der vergangenen zehn Jahre bekommt einen würdigen Nachfolger.

VORSCHAU



Splinter Cell

S. 26

Tom Clancy präsentiert mit Splinter Cell den ersten Shooter, bei dem man nicht schießen will. Ab Seite 26 nennen wir alle Fakten zum Spiel, ab Seite 121 finden Sie die Komplettlösung.

Tips & Tricks

Inhalt..... 115

Komplettlösung/Spieletipps

| | |
|---------------------------------|-----|
| Aquanox 2: Revelation..... | 141 |
| Fußballmanager 2003..... | 137 |
| Haegemonia..... | 143 |
| Runaway - A Road Adventure..... | 133 |
| Sim City 4..... | 129 |
| Splinter Cell..... | 121 |

Kurztipps

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Anno 1503..... | 148 |
| Aquanox 2: Revelation..... | 150 |
| Baldur's Gate 2..... | 149 |
| Deadly Dozen 2: Pacific Theater..... | 150 |
| FIFA 2003..... | 150 |
| Gothic 2..... | 149 |
| Gothic..... | 149 |
| GTA 3..... | 148 |
| Heroes of Might and Magic 4..... | 149 |
| Hidden & Dangerous Deluxe..... | 149 |
| Hitman 2: Silent Assassin..... | 150 |
| Internetwerbung..... | 148 |
| James Bond 007: Nightfire..... | 148 |



Anstoß 4

Die richtige DVD ist im Presswerk, der Patch ist fertig. Wir haben getestet, was sich gegenüber der ersten Release-Version geändert hat und wie gut Anstoß 4 nun wirklich ist.

| | |
|-----------------------------|-----|
| Mafia..... | 148 |
| Morrowind..... | 146 |
| No One Lives Forever 2..... | 148 |
| Project Nomads..... | 148 |
| Robin Hood..... | 150 |
| Rogue Spear..... | 148 |
| Rollercoaster Tycoon 2..... | 150 |
| Unreal Tournament 2003..... | 150 |
| Wiggles..... | 149 |

Hardware-Hilfe

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Asus A7V133-C..... | 150 |
| BIOS-Passwort..... | 151 |
| Geforce FX..... | 150 |
| Grafikkartenkauf..... | 151 |
| Grafiktreiber..... | 150 |
| GTA 3..... | 150 |
| Hercules Prophet MX LT 32 MB AGP..... | 150 |
| Komponenten-Rechner..... | 150 |

Tuning-Tipps

| | |
|--|-----|
| Asheron's Call 2..... | 147 |
| Dark Age of Camelot: Shrouded Isles..... | 146 |
| Fußballmanager 2003..... | 146 |
| Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens..... | 146 |
| Sim City 4..... | 148 |

| | |
|--|-----|
| Speedlink Aphrodite 5.1..... | 156 |
| Trust 365L Webcolor Optical Desktop..... | 156 |
| Umfrage: Dateisystem..... | 156 |
| Umfrage: Wasserkühlung..... | 157 |
| Unreal Tournament 2003 in 64 Bit..... | 157 |

Test

| | |
|--|-----|
| Lautsprecher: Logitech Z-640..... | 168 |
| Monitor: CXTX S530..... | 168 |
| Web-Cam: Logitech Quickcam Cordless..... | 166 |
| Joystick: Thrustmaster Top Gun Afterburner FF..... | 166 |
| Monitor: Samsung Syncmaster 152S..... | 166 |
| Lautsprecher: Megaworks THX 5.1 550..... | 168 |

Grafikkarten

| | |
|------------------------------------|-----|
| Albatron Medusa TI-4280PV..... | 162 |
| Asus V9280S/TVD..... | 162 |
| Elsa Gladiac 9700 Pro LE..... | 162 |
| Gainward Ultra/650-8X XP GS..... | 162 |
| MSI G4TI4200-VTP8X..... | 162 |
| Sapphire Atlantis Radeon 9500..... | 162 |
| Sapphire Atlantis Radeon 9700..... | 162 |
| Sparkle SP7228DV..... | 162 |

Hardware-Trends 2003..... 158

PC Games wirft für Sie einen Blick in die Hardware-Zukunft. Was Sie erwartet? DDR-II-Speicher, ultraschnelle Festplatten, der neue Pentium 5 und vieles mehr!

Nvidia Geforce FX..... 160

Nvidia startet mit der neuen Geforce-Generation ins neue Jahr. 500 MHz Chiptakt und 1.000 MHz Speichertakt – Garantien für Grafikleistung ohne Ende?

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

| | |
|---|-----|
| Grafikkarten bis 200 Euro..... | 170 |
| Grafikkarten ab 200 Euro..... | 170 |
| Hardware: Referenz-Produkte..... | 171 |
| Rechner des Monats..... | 171 |
| Welcher Chip für welchen Prozessor? ... | 170 |

News

| | |
|--|-----|
| 4move! Office 2600PD..... | 156 |
| Ati R350..... | 156 |
| Ati Radeon 9500 Pro..... | 157 |
| Creative Mouse Optical..... | 156 |
| Innovatek Professional Set..... | 157 |
| Intel E7205..... | 157 |
| Interview: Intel über Hyper-Threading..... | 157 |
| Nvidia TI-4800..... | 156 |

Service

| | |
|------------------------------|-----|
| DVD- und CD-Anleitungen..... | 178 |
| Gewinnspiel: Feedback..... | 181 |
| Impressum..... | 192 |
| Inseratenverzeichnis..... | 192 |
| Kontaktadressen..... | 192 |
| Leserbriefe..... | 188 |
| Rosiss Rumpelkammer..... | 186 |
| Schnappschuss..... | 187 |
| Vor zehn Jahren..... | 194 |
| Vorschau..... | 194 |

TEST

Sim City 4

Der Klassiker ist zurück: Städteplaner erhalten endlich wieder Neuland für ihre blühenden Landschaften. Auf Seite 129 finden Sie Proftipps zum Spiel des Monats.

S. 70

TIPPS & TRICKS



Runaway & FM 2003

Sollten Sie an den kniffligen Puzzles von Runaway oder an den Spielen des Fußballmanager 2003 verzweifeln, helfen wir Ihnen auf die Sprünge. Die Tipps zum FM 2003 sind mit exklusivem Material des EA-Entwicklerteams garniert.

S. 133
u. 137

HARDWARE



Grafikkarten-Schnäppchen

Nach 13 Jahren stehen wir am Startpunkt – die optimale Gelegenheit, um im Winterschlussverkauf ein echtes Schnäppchen zu machen. Unsere Hardware-Experten wissen, wo es die gibt.

S. 162

MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Die Majors halten Einzug...

2002 war ein hartes Jahr für die Spielebranche. Allorts kämpften Hersteller mit sinkenden Verkaufszahlen oder nicht erreichten Zielen. Die monetären Einbußen hatten Folgen: Über Deutschland brach eine ungeahnte Pleiewelle herein. Entwicklungsfirmen wie Funatics oder Westka mussten ihre Pforten schließen, börsennotierte Unternehmen gerieten ins Schlingern. Jüngstes Beispiel: Jowood. Nun mag man sagen, dass sei ein Ergebnis der schlechten wirtschaftlichen Lage oder der Kaufzurückhaltung. Unbestritten kann darin einer der Gründe liegen. Wenn ich allerdings einen Blick auf die Verkaufscharts werfe, drängt sich noch ein anderer Gedanke auf: Es ist auffällig, dass im Dezember sieben der Top-Ten-Spiele von nur einem Publisher gestellt werden: Electronic Arts. In England oder USA ein ähnliches Bild. Dort stammt immerhin noch die Hälfte der zehn meistverkauften Spiele von Electronic Arts. Es folgen Microsoft, Infogrames, Vivendi. Warum ist das so? Kann niemand sonst mehr gute Spiele entwickeln? Doch, aber immer weniger Firmen verfügen über die Strukturen, die finanziellen Mittel und das Know-how, ihre Titel lukrativ zu vermarkten und zu vertreiben. Gewinne bringen teure Spielproduktionen heute fast nur noch, wenn sie sich global verkaufen. Wenn die Kosten durch eine Verwertung auf verschiedenen Plattformen gedrückt werden. Wenn sie mit Lizenzthemen aus dem Film-, Sport- oder Musikbereich branchenübergreifend zum richtigen Zeitpunkt im Fokus stehen: ein Bond-Spiel zum Bond-Film, ein Fußball-WM-Spiel zur Fußball-WM. Die Spieleindustrie scheint den gleichen Weg zu nehmen, den Film- und Musikbranche längst beschritten haben: Sie wird von wenigen großen Unternehmen, so genannten Majors, bestimmt. Die Großen entstehen durch Konzentrationsprozesse, wenn der eine den anderen aufkauft. Durch Produktintegration, wenn Synergien und Koordination die Kosten senken. Durch Produktdiversifikation, wenn durch Kooperationen das Risiko gesenkt, die Produktpalette erweitert wird. Bei solchen Marktberaumungsprozessen bleiben die Kleinen auf der Strecke oder arrangieren sich. So geschehen in der Musikindustrie, wo die so genannten „Independents“ über Vertriebs- und Beteiligungsabkommen mit den Konzernen als Talentsucher und -entwickler überleben. Dass es in der Spieleindustrie noch nicht ganz so weit ist, zeigen die Dezember-Charts aber übrigens auch: Platz 1 im Sturm erobert hat Gothic 2, ein Titel des kleinen, deutschen Entwicklers Piranha Bytes. Bravo!

CHRISTIAN MÜLLER

ENCLAVE

Fantasy-Geheimtipp

Auf der Xbox stieß Enclave aufgrund der umständlichen Steuerung und des unflexiblen Speichersystems auf Kritik. Auf dem PC läuft das Action-Spiel wie geschmiert, wie unsere Vorabversion zeigt: Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Kämpfer, Bogenschütze oder Magier durch eine bombastische Fantasy-Welt, die sich in 27 Levels aufteilt. Schon die erste Mission raubt einem vor Staunen den Atem: Da hallt Achzen und Stöhnen durch düstere Gänge, während aus den Wänden grölende Monster brechen. Die Grafik wirkt dank allgegenwärtigen Bumpmapping und hochauflösenden Texturen extrem detailliert und stimmungsvoll: die Figuren selber sehen derart realistisch aus, dass man selbst einzelne Haare pixelgenau erkennen kann. Nach jedem abgeschlossenen Level dürfen Sie eingesammeltes Gold für neue Äxte, Schwerter, Zauberstäbe und Rüstungen ausgeben – oder die Spielfigur wechseln. Davon gibt es sage und schreibe 16 Stück, die alle über eigene Spezialfähigkeiten verfügen. Im März werden wir Enclave einem ausführlichen Test unterziehen und prüfen, ob es den Geheimtipp-Lorbeeren standhält.



ANSTOSS 4

Neuer Patch

Nachdem das Update mit der Versionsnummer 1.02 einige Mängel behebt, aber auch neue Probleme einführt, hat Ascaron schnell reagiert und auf der Anstoß-Website einen Fix veröffentlicht, der bei Start-Problemen Abhilfe schafft (vor allem, was die im Testcenter angesprochenen AMD-Prozessoren anbelangt). Ein weiterer Patch, der unter anderem die Fehler bei der Vertragsverlängerung ausmerzen soll, ist für Anfang Januar geplant. Registrierten Käufern von Anstoß 4 will Ascaron auf Anfrage die Updates auf CD zusenden.

METAL GEAR SOLID & CO.

Konami kommt!



Bislang war der Name Konami fest mit dem Konsolenmarkt verbunden. Das dürfte sich in diesem Jahr ändern, wenn der japanische Spielriesen ganz groß in den PC-Markt einsteigt. Bereits im Frühjahr sollen die ersten fünf Spiele erscheinen: Das 3D-Adventure *Shadow Of Memories* (Vorschau in dieser Ausgabe), das Grusel-Abenteuer *Silent Hill 2: Director's Cut*, der Ego-Shooter *Apocalyptic*, das Aufbauspiel *Casino Inc.* und das Action-Adventure *Metal Gear Solid 2: Substance* sollen den Weg für viele weitere Titel ebnen.



WIGGLES

Widerspenstige Zwerge

Die unter der Marke „Bild Hit Games“ veröffentlichte Version des 3D-Aufbau-Strategiespiels **Wiggles** läuft nicht ordnungsgemäß. Da der Entwickler SEK Ost nichts von der Neuauflage wusste, konnte er die von Infogrames vertriebene Version nicht „autorisieren“, so dass der eingebaute Kopierschutz das Spiel ausbremst. SEK Ost empfiehlt „allen Käufern, die diese Version erworben haben, sie bei Infogrames gegen eine funktionierende Version umzutauschen“. Laut Infogrames seien inzwischen fehlerfreie Versionen erhältlich.

MMORPGS

Schlechte Zeiten für Online-Rollenspiele?

Ob Blizzard (**Worlds of Warcraft**), Sony (**Everquest 2**) oder Lucas Arts (**Star Wars Galaxies**): Allerorten wird an Onlinespielen gebastelt. Dass aber die Anhängerschaft der Massively-Multiplayer-Spiele seit den Tagen des Pioniers **Ultima Online** nicht im selben Umfang gewachsen ist wie die Zahl der Anbieter, zeigt einmal mehr unsere aktuelle Umfrage. Gerade mal sieben Prozent spielen ein oder mehrere große Online-Spiele. Lichtblick für **Anarchy Online & Co.**: Immerhin 14 Prozent wollen demnächst in das Genre einsteigen.

MAFIA

Patch ja, Multiplayer nein

In einem Interview hat sich Illusion-Softworks-Firmenchef Petr Vochozka zum angekündigten, aber immer wieder verschobenen **Mafia-Patch** geäußert. Demnach wird der Patch auf jeden Fall noch erscheinen – und zwar bald. Neben einigen kleineren Bugs sollen vor allem Hardware-Probleme ausgemerzt werden. Auch will man den oft kritisierten Schwierigkeitsgrad des Rennens in der sechsten Mission nach unten korrigieren. Der einst geplante Multiplayer-Modus wird allerdings kein Bestandteil des Patches. Die Entwicklung

DTP

Runaway 2?

Das Point&Click-Abenteuer **Runaway: A Road Adventure** verkauft sich gut. Grund genug für den Hamburger Publisher dtp, weiterhin auf Adventures zu setzen. Eine Fortsetzung der spanischen Pendulo Studios ist dabei ebenfalls nicht ausgeschlossen.

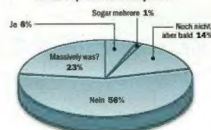
WORLD RACING

Fette Beats aus dem Autoradio



Prominente Unterstützung für das missionsbasierte Mercedes-Benz-Rennspiel **World Racing**: Das Dance-Label Ministry of Sound steuert mit DJ Mike Koglin's Breakbeat-Titel „Lap one“ und dem Trance-Titel „Hear Me“ zwei exklusive Titel bei. Erste Eindrücke sind derweil auf MTV zu bewundern: Das Dance-Duo Jordan & Baker drehte den Videoclip von „Explode“ ausschließlich mit Szenen aus dem Spiel.

Spielen Sie ein Massively-Multiplayer-Online-Spiel wie Everquest?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.games.de



eines solchen würde laut Vochozka zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Angesprochen auf eine Fortsetzung, wird's unverbindlich: „Wir würden wirklich gerne eine Fortsetzung zu **Mafia** entwickeln; ob wir es machen werden, hängt von unserem Publisher Take 2 ab.“ Von dort heißt es: „Kein Kommentar“ – noch ...

Jenny wirbt für Anno 1503

Und noch ein Anno-1503-Fan: Medien-Sternchen Jenny Evers. Sunflowers ist zu Recht stolz, da Frau Evers „... auch eine ganz normale Frau [sei], die neben Karriere und Familie in Anno 1503 eine entspannende Abwechslung findet.“ Als Nächstes macht Frau Evers ihr Jodeldiplom.

Zoo Tycoon Atlantis Pack

Auf www.zootycoon.com stellt Microsoft das offizielle Atlantis Theme Pack zum Download bereit. Enthalten sind ein Souvenirladen, drei Unterwasser-Ruinen, neue Aquarium-Wände und Zäune. Voraussetzung: der aktuelle Patch 10.9.

GTA 3 schuld an Raserei?

Der österreichische Automobil-Club (ÖAMTC) wagt vor den negativen Auswirkungen von Rennspielen auf Autofahrer. Verkehrspsychologin Marion Seidenberger: „Es findet eine Fehlbeurteilung der Realität statt. Der Spieler lernt die Folgen einer Fehlhandlung – Raserei, riskantes Überholen – falsch einzuschätzen.“

Master of Orion 3 später

Das Weltraum-Strategiespiel verspätet sich weiter. Publisher Infogrames nennt als Grund, dass noch immer zahlreiche Beta-Tester damit beschäftigt sind, das Spiel auf Herz und Nieren zu prüfen.

GTA: Vice City kommt, oder?

„Vice City erscheint nicht für den PC“ – ein Gerücht, das GTA-Fans schockte. Diese haben daraufhin eine Petition gestartet, in der eine Umsetzung gefordert wird. Bereits 12.000 Leute trugen sich in die Liste ein. Dabei gibt es noch immer keine offizielle Aussage von GTA-Publisher Take 2.

Spiele unter den Google-Gewinnern

Immerhin vier Spielertitel tauchen in der Jahreshitparade der Suchmaschine Google auf, die die am häufigsten verwendeten Begriffe im Vergleich zu 2001 listet. Darunter finden sich **Warcraft 3** auf Platz 10, **Dungeon Siege** (12), **Neverwinter Nights** (15) und **Battlefield 1942** (16). In einer eigenen „Video Games“-Rangliste führen Maxis' Sims vor dem Shooter Counter-Strike und GTA 3.

Was machen eigentlich ...

Roberta und Ken Williams

Sie gelten als die Erfinder des Grafik-Adventures: Bereits 1979 erschien *Mystery House* (Programmierung: Ken, Story und Design: Roberta). In den folgenden Jahren entwickelten sie, inzwischen für ihre Firma Sierra On-Line, weitere Adventure-Meilensteine, wie die legendäre *Kings-Quest*-Serie. Ende der 90er ist es ruhig geworden: Sierra gehört zum Medienkonzern Vivendi Universal. PC Games hat die Globetrotter ausfindig gemacht und zu einem Exklusiv-Interview überredet.



PC Games: Wann habt ihr euch aus der Spielewelt verabschiedet? Und was macht ihr zurzeit?

Williams: „Ich habe im Prinzip freiwillig aufgehört, Roberta eher weniger. Ich fühle mich nach den 20 Jahren Sierra einfach ausgebrannt und brauchte eine Auszeit. Durch den Verkauf von Sierra 1996 haben wir so viel Geld verdient, dass wir bis an unser Lebensende auf Reisen gehen könnten.“

PC Games: Roberta ist eine talentierte Erzählerin. Hat sie darüber nachgedacht, ein Buch zu schreiben?

Williams: „Ja, sie sollte wirklich ein Buch schreiben. Das könnte sie überall auf der Welt tun und ich wette, es würde ein Bestseller. Leider sieht sie sich eher als Designerin von interaktiven Geschichten und nicht als Buchautorin.“

PC Games: Habt ihr über ein Comeback nachgedacht? Und welche Art von Spiel würdet ihr gerne realisieren?

Williams: „Roberta und ich haben schon oft darüber geredet, wie die Zukunft von Adventures wohl aussehen könnte. Wir glauben, dass dieses Genre ausstirbt, weil die Entwickler keine Innovationen mehr schaffen, und nicht, weil die Spieler nicht mehr an interaktiven Abenteuer interessiert wären. Vielleicht lassen wir uns ja eines Tages nieder und veröffentlichen unsere Gedanken und Ideen. Wenn es nur nicht so schön als Ruhestandler wäre...“

PC Games: Welches eurer Spiele haltet ihr für das beste?

Williams: „Ich denke, dass *Phantasmagoria* unser gelungenstes Spiel war. Es war zu seiner Zeit eine Revolution. Nicht nur technisch, auch, weil es die erste massenmarkttaugliche interaktive Story darstellte. Zum ersten Mal konnte sogar meine Mutter mit einem unserer Spiele Spaß haben. Außerdem kamen wir zum ersten Mal über die Grenze von einer Million verkaufter Exemplare.“

PC Games: Was haltet ihr von isometrischer Perspektive in Adventures? Meint ihr, das würde funktionieren?

Williams: „Klar. Ich mag Extreme, entweder Live-Action oder puristische Textdarstellung. Die Leute scheinen zu den Charakteren in Büchern und Filmen gewissermaßen eine Beziehung aufzubauen. Nicht so in Cartoons. Damit interaktives Erzählen funktioniert, braucht man glaubhafte Charaktere, die den Spielern am Herzen liegen. Und das ist schwierig mit Cartoongrafik umzusetzen.“

PC Games: Wer ist euer Lieblingssheld? Larry, Roger Wilco, Sir Graham, Rosella oder ein ganz anderer?

Williams: „Eindeutig: Larry!“

CASINO INC.

Neues Spiel, neues Glück



Großes Kasino-Aufbauspiele gibt es bereits mehrere. *Casino Inc.* vom britischen Studio Hot-house (*Gangsters 2*, *Wer wird Millionär*) wird anders: Erstens ist es komplett in 3D (vergleichbar mit *Startopia* und *Theme Park World*) und zweitens managen Sie nicht nur einen Vergnügungspalast mit bis zu fünf Stockwerken, sondern sind gleich für eine ganze Kette verantwortlich. Simuliert wird eine ganze Stadt, in der Ihr Ziel die absolute Vorherrschaft in der Glücksspiel-Branche ist. Um Erfolg zu haben, müssen Sie sich auf eine Vielzahl von Ereignissen einstellen (diverse Kongresse und Events, unter anderem die Hell's Angels Convention), für perfekten Service sorgen und auch noch das Personal bei Laune halten. Viele witzige Elemente – etwa prügelnde Säufers, schmierige Lustmole, diverse Razzien – lockern das Bauen und Managen auf. Damit die Übersicht nicht verloren geht, kann frei gedreht und mehrstufig gezoomt werden. Eröffnung des Kasinos: März 2003.

FREELANCER

Und es existiert doch ...

Eines der ambitioniertesten Spieleprojekte, die Microsoft jemals anging, nähert sich endlich der Fertigstellung. Das Weltraum-Handels- und Action-Spiel *Freelancer* wird wohl tatsächlich im März 2003 erscheinen. Die ständigen Verschiebungen des Veröffentlichungstermins sind an *Freelancer* spurlos vorbeigegangen: Noch immer lässt die Grafik so manche Kinnlade herabklappen. Zum Beweis veröffentlichte Microsoft Ende Dezember 2002 neueste Screenshots.



NEVERWINTER NIGHTS

Zwei Add-ons

Bioware entwickelt derzeit zwei Add-ons zum Rollenspiel *Neverwinter Nights*. Zuerst erscheint im Februar 2003 *Shadows of Undrentide*: Eine neue Kampagne, die in drei Kapitel und Spielumgebungen (Wüste, Winterlandschaft, Ruinen) aufgeteilt ist, soll den Spieler rund 30 Stunden beschäftigen. Das zweite Add-on kommt voraussichtlich einige Monate später auf den Markt und trägt den Arbeitstitel *XP2*. Es enthält unter anderem ein neuartiges Party-System, mit dem sich mehrere Söldner anheuern und besser managen lassen. Der Spieler erhält beispielsweise Zugriff auf deren Inventar. Eine spielbare Exklusiv-Demo des 3D-Rollenspiels (in den PC Games Top 100 vertreten) finden Sie auf der Heft-DVD.

PC Games Februar 2003

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Xbox Spar-Bundles!

Limitierte Auflage, solange Vorrat reicht!

INCLUDES / INCLUT
INCLUDE / ENTHÄLT / INCLUYE

sega GT2002

+
JSRF
JET SET RADIO FUTURE



Original Game by SEGA © Smilebit Corporation / SEGA Corporation, Ltd.
© 2002 ENTERTAINMENT INC. / SEGA CORPORATION 2002



* UVP 318,99

299,-

Du sparst 19,99

Xbox + Sega GT 2002 + Jet Set Radio Future
+ Tom Clancy's Splinter Cell



* UVP 318,99

279,-

Du sparst 39,99

Xbox + Sega GT 2002 + Jet Set Radio Future
+ Spiderman: The Movie



* UVP 368,98

279,-

Du sparst 119,98

Xbox + Sega GT 2002 + Jet Set Radio Future
+ Mat Hoffman's Pro BMX 2 + Kelly Slater's Pro Surfer

* Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe!

Wo, erfährst du unter Service-Telefon 0 51 21 / 51 11 11, Montag bis Freitag von 9 - 17 Uhr oder jederzeit unter www.mcmmedia.de mit Lageplänen und Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften.

MEINUNG

JUSTIN STOLZENBERG



Doominanz der Engine-Verkäufer?

Wir starten mit einer rhetorischen Frage: Würden Sie lieber in einem Fertighaus von der Stange oder eher in einem individuell nach Ihren Wünschen gestalteten Bau wohnen? Auch dann, wenn Sie erst später einziehen können? Nicht einfach. Und ähnlich wie einem angehenden Hausbesitzer ergeht es dieser Tage vielen Entwicklern bei der Frage „Wählen wir den Fertigbau (Lizenzierung einer bestehenden, bewährten Engine) oder wagen wir ein völlig neues Konzept (Entwicklung einer eigenen Engine)?“ Für beide Alternativen liegen Vor- und Nachteile auf der Hand: So ist eine Eigenentwicklung mit erheblichem Arbeits- und Kostenaufwand verbunden. Beispielsweise arbeitete Digital Reality an der Walker-Engine für Haegemonia und Platoon einhellhalb Jahre lang. Allerdings ist das Ergebnis dann perfekt auf das Spiel abgestimmt und die Programmierer sind mit jeder Feinheit des Systems vertraut. Setzt man sich hingegen ins gemachte Nest, erfüllt die Engine häufig nicht alle speziellen Anforderungen des neuen Spiels, und das Team muss sich zunächst auf die Besonderheiten der Engine einstellen. So geschehen bei Spellforce: Entwickler Phenomic musste sich ein halbes Jahr intensiv mit der Krass-Engine (Aquanox 1 und 2) auseinandersetzen, um schließlich die nötigen Änderungen vornehmen zu können. Das ist allerdings verglichen mit der Entwicklung einer neuen Engine recht kurz, daher bleibt noch relativ viel Zeit für die Umsetzung innovativer Ideen. Mehr Zeit und Personal fürs Spieldesign verspricht sich auch Piranha Bytes, Entwickler von Gothic 2. Deshalb wird Gothic 3 mit einer Lizenz-Engine laufen. Der Trend ist offensichtlich: Gezielte Erweiterung und Kombination bestehender Routinen ist erfolgversprechend. Jüngstes Beispiel ist Deus Ex 2 (vgl. Video auf der Heft-DVD). Von der lizenzierten Unreal-Grafik-Engine bleiben nur noch 30 %, den Rest passt Ion Storm an eigene Bedürfnisse an. Hinzu kommt dabei auch noch die Havoc-Physik-Engine, ebenfalls lizenziert. Wie solche Weiterentwicklungen einschlagen können, zeigt Half-Life: Valve hat aus der Quake 1-Technik einen der besten Ego-Shooter der letzten Dekade gebastelt. Durch ständige Weiterentwicklungen kann die Engine sogar heute noch im oberen Drittel des Action-Genres mitspielen – in Gestalt von James Bond Nightfire. Bleibt zu hoffen, dass die zusätzliche Zeit auch tatsächlich in Spieldesign und Balancing fließt.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Rayman platzt die Hoodschnur

Frosch Globox (gesprochen von „Meister“ Guido Horn) hat sein Maul mal wieder zu weit aufgerissen und schon ist es passiert: André, Herr der schwarzen Lums, ist in dem Riesenschlund verschwunden. Ein Fall für Rayman: Zum dritten Mal dürfen Jump&Run-Freunde sich ins quetschbunte 3D-Vergnügen stürzen. Raymans Widersacher sind diesmal die garstigen Hoodlums, die magisch begabten Hoodibos, die grobschlächtigen Grimmigen Wächter und die fieseln, fliegenden Hoodlifter. Rayman hält jedoch auch ein paar Überraschungen für die Schurken bereit, beispielsweise die besonders schlagkräftige Heavy-Metal-Faust und die bissigen Eisengreifer. Um besonders breite Abgründe zu überwinden, darf sich der Weltenretter nun eines stärkeren Super-Copters bedienen. Die Schonzeit für die Hoodlums läuft am 20. März 2003 ab, der angepeilte Preis liegt bei 30 Euro.



NEUES SONDERHEFT

Legales Insider-Wissen

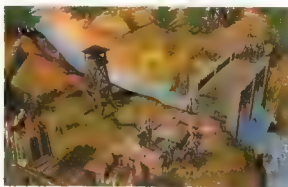
Nur noch für kurze Zeit ist das Counter-Strike-Sonderheft unseres Schwestermagazins PC Action zu haben. Im Heft: die allerbesten Tipps von Profi-Clan-Spielern für Einsteiger und Fortgeschrittene – und zwar zu den zwölf wichtigsten Karten. Plus: Anleitung fürs eigene CS-Netzwerk, Scripts, Tuning, eigene Maps mit dem Editor erstellen. Auf DVD: Counter-Strike in der neuesten Version, Editor, 111 neue Maps, 19 Mods, Videos und vieles mehr. Alles für € 6,50 inklusive DVD – und wie gesagt: nur solange der Vorrat reicht!



HIGHLAND WARRIORS

Schotten im Zeitplan

Endgültig Anfang Januar erscheint das mehrfach verschobene 3D-Echtzeit-Strategiespiel Highland Warriors, in dem Sie die Jahre 843 bis 1315 aus Sicht der Schotten und Engländer erleben. In den vier Kampagnen des Einzelspielermodus führen Sie historisch korrekte Schlachten um Unterdrückung und Befreiung und begegnen dem aus Braveheart bekannten Patrioten William Wallace. Entwickelt wird das Spiel in Deutschland von Soft Enterprises (Dragonfarm).



THE MYSTERY OF THE MUMMY

Neue Sherlock-Holmes-Geschichte

Prowarens arbeitet gerade an der deutschen Version des Render-Adventures The Mystery of the Mummy. Die Geschichte ist ein von Sir Arthur Conan Doyle's Romanen inspirierter Sherlock Holmes-Krimi, in dem der Spieler das Verschwinden einer berühmten Archäologin und einer nicht minder berühmten Mumie untersucht. Die Kombination von Intrigen, Raub und Magie verspricht spannende Puzzles. Release-Termin: noch unbekannt.



Frank R.
Student

Karin D.
Rechtsanwältin

Dirk F.
Kellner

Die überraschendsten Treffen ereignen sich in

EVERQUEST



Betritt die deutsche Community von EverQuest und triff Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.

PC CD-ROM

www.everquest-europe.com

Maximize your experience with
pentium 4

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT

Ubi Soft

EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

Empire-Earth-Macher bei Activision

Die Stainless Steel Studios wechseln von Vivendi zu Activision: Alle künftigen Spiele werden beim neuen Publisher erscheinen. Stainless Steel gehört Rick Goodman, Schöpfer von Empire Earth und einst bei Ensemble für AoE mitverantwortlich.

J. Lo spielt mit

Als Dank für die Mitarbeit an seinem Film spendiert Regisseur Kevin Smith Jennifer Lopez und Ben Affleck ein Computerspiel, in dem der Spieler die Rolle der Latino-Queen übernimmt, die ihren Verlobten Kickboxend befreien muss. Gelingt Ihnen die Wiedervereinigung, werden Sie mit einer Kuss-Szene belohnt ...

Steinzeit-Vergnügen

In Jurassic Park: Operation Genesis dürfen Sie dank Filmlizenz ihren Dino-Park errichten. Ganz im Stile von Rollercoaster Tycoon verzaubern Sie das Publikum mit nervenaufreibenden Attraktionen und mästen Besucher mit Fast Food. Im Frühjahr 2003 werden die Dinos losgelassen.

Helden des Alltags

Monte Cristo arbeitet mit Fire Department an einem Spiel, das neue Katastrophen für alle Emergency-Fans bereithält. Als Leiter einer Feuerwehr-Station bekämpfen Sie nicht nur Brände in Chemie-Lagern, sondern kümmern sich auch um die Ausbildung ihrer Männer oder fordern Verstärkung an, wenn's brenzlig wird.

C&C - Die unendliche Geschichte

Am 12. Dezember stellte sich Harvard Bonin (Produzent C&C Generals) in einem Chat den Fragen der Fans und ließ verlauten, dass er Fortsetzungen zu den C&C-Folgen Alarmstufe Rot 2 und Generals nicht ausschließt, derzeit jedoch keine konkreten Pläne bestünden.

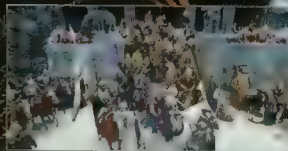
FIM Speedway Grand Prix fertig

Der polnische Entwickler Techland hat die Arbeiten an dem Motorrad-Rennspiel beendet. Im Frühjahr 2003 soll die Simulation der Dirt-Track- und Ice-Speedway-Rennen in die Läden kommen.

ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

Helms Klamm in 3D

Liquid Entertainment (Battle Realms) arbeitet derzeit an einem Echtzeit-Strategiespiel, das auf der Herr der Ringe-Trilogie basiert. In The War of the Rings kämpft der Spieler auf der Seite der Menschen, Elfen und Zwerge gegen die böse Armee von Sauron - oder umgekehrt. Geplanter Erscheinungstermin: Weihnachten 2004.



BIG SCALE RACING

Heiße Rennen aus sicherer Entfernung

Funkferngesteuerte Rennwagen im Maßstab 1:5 sind die Stars in Bumblebeasts Big Scale Racing. Das in den USA seit Oktober erhältliche Spiel simuliert zehn Fahrzeuge und Klassen sowie zahlreiche Wettereinflüsse. An der deutschen Version wird noch gearbeitet: Sie erhält zusätzlich einen Streckeneditor, außerdem werden die Grafiken verbessert. Ab Januar 2003 soll Big Scale Racing für schlanke 25 Euro erhältlich sein. Eine spielbare Demo der deutschen Version finden Sie auf der aktuellen Heft-DVD sowie auf der Abo-CD.



GEWINNSPIEL

M&Ms-Unikate zu gewinnen!

Da staunen selbst die Profis von PC Games Hardware, was Red und Yellow da in monatelanger Entwicklungsarbeit auf die Beine gestellt haben: der „M&M's Big Spender“. Die Features: transparentes Controlling von Ein- und Ausgaben, kompatibel mit allen gängigen Monitoren, Networking-Funktion in Form von ständig um den Schreibtisch tänzelnden Kollegen, die auf leckere M&Ms spekulieren. Die Installation ist einfacher als das Buchstabieren von „Spielverbesserungsprogramm“.

PC Games und M&Ms verlosen fünf dieser exklusiv produzierten Spender (inklusive Startbefüllung und Software), die nicht im Handel erhältlich sind. Die Preisfrage:



Welche beiden Superstars haben den neuen M&M's Big Spender erfunden?

Schreiben Sie die richtige Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, M&M's Big Spender, Dr. Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Oder einfach auf www.pcgames.de vorbeisurfen und die Antwort abgeben.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firma Masterfoods. Einzugschluss ist der 31. Januar 2003. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Geht mehr als eine richtige Antwort ein, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



PC Games | April 2002



06/02/2003

"Ein Königreich für Unreal 2." PCAction

Unreal III

THE AWAKENING



WWW.UNREAL2.COM



LEGEND
ENTERTAINMENT COMPANY

Unreal, II - The Awakening, © 2002 Epic Games Inc. All rights reserved. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal II - The Awakening was created by Leonard Cohen and, as Intergame, GmbH and was published and distributed by Intergame GmbH & Co., under license from Epic Games, Inc. The Unreal trademark and logo are the property of Intergame. All other trademarks are the property of their respective owners.

CREATIVE
EAX
ADVANCED HD



Blackstar optimistisch

Der insolvente Wormser Publisher Blackstar (Dragonfarm) zeigt sich zuversichtlich: Laut Insolvenz-Verwalter haben sich bereits diverse Interessenten für eine Übernahme gemeldet. Auch eine Beteiligung anderer Firmen werde als Möglichkeit zur Fortführung der Firmenaktivitäten nicht ausgeschlossen.

Snowboards in die Tonne

In Konamis kommendem Funsport-Spaß Whiteout pflügen Sie auf einem Schneemobil in insgesamt neun verschiedenen Winterlandschaften durch den frischen Schnee und vollführen dabei möglichst waghalsige Stunts. Ein Erscheinungstermin für den Winterspaß ist noch nicht bekannt.

Der Planer 3

Die dritte Folge der Speditions-WiSim eingestellt? Nur ein Gerücht: Die Entwicklung wird fortgesetzt. Allerdings bestätigen Greenwood und Phenomedia, dass Jowood nicht länger für den Vertrieb zuständig ist. Jowood Indies gab keinen Kommentar ab.

Honduras verbietet Computerspiele

Mit einer stetig steigenden Kriminalitätsrate begründet Honduras das Verbot sämtlicher Gewalt darstellenden Spielzeuge und Computerspiele ab dem Juni 2003. Ähnlich dem deutschen BPJM-Index wurde eine Liste erstellt, auf der sich größtenteils auch in Deutschland indizierte Spiele befinden.

Tribes 3 kommt

Alex Rodberg von Sierra hat in einem Internet-Forum angekündigt, dass es im nächsten Jahr eine offizielle Tribes-3-Ankündigung geben wird. Derzeit beschäftigt man sich damit herauszufinden, was in Teil 2 besonders gut angekommen ist – um ebenjene Elemente im Nachfolger weiter auszubauen.

A Tale in the Desert

Ein Online-Rollenspiel der besonderen Art entwickeln gerade die Meridian-59-Schöpfer. In A Tale in the Desert wird es keine Kämpfe oder Monster geben. Es handelt sich vielmehr um eine Art Gesellschafts- und Wirtschaftssimulation, in der die Spieler mittels Handel und Produktion eine funktionierende Zivilisation in der Wüste aufbauen sollen.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Halo statt Taktik



Condition Zero wird nicht länger von Gearbox entwickelt – das gab Valve Software Anfang Dezember bekannt. Nun ist das Team des kalifornischen Entwicklers Ritual Entertainment (Heavy Metal K.K.K. 2) für die Singleplayer-Version des beliebtesten Online-Games verantwortlich. Obwohl der Erscheinungstermin für das Frühjahr 2003 angesetzt ist, sollen noch signifikante Verbesserungen gegenüber der Gearbox-Version eingebaut werden: Statt ein Mehrspieler-Match zu simulieren, orientiert sich Ritual eindeutig an einem reinen Singleplayer-Modus mit eigenständigen Missionen. So wird jeder Einsatz in sich abgeschlossen sein: In einem Auftrag beginnt man im Hubschrauber, zusammen mit seinem Antiterror-Team. Das Ziel ist die Villa eines kolumbianischen Drogenkartells, in der vier Geiseln festgehalten werden, die es zunächst zu befreien gilt, um danach die Drogenlabors zu zerstören. Für weitere Neuerungen: Die Gegner werden nicht mehr auf der KI des Podbots basieren, sondern auf den (gefälschten) Routinen der Special Ops aus Half-Life. Und: Während die aktuellen CS-Spieler-Modelle aus 750 Polygonen bestehen, wird Condition Zero bis zu 1.300-Polygonen pro Modell unterstützen. Dadurch soll sogar lippenbetontes Sprechen und eine glaubwürdige Mimik möglich werden.



MIDDLE EARTH ONLINE

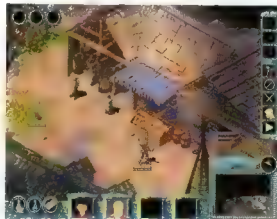
Der Herr der Ringe geht online

Turbine Entertainment, gerade erst mit Asheron's Call 2 fertig geworden, arbeitet schon am nächsten Online-Rollenspiel: Middle Earth Online, angelehnt an Tolkiens Romanvorlage Der Herr der Ringe. Menschen, Elben, Zwerge und Hobbits spielen dementsprechend die Hauptrolle. Wer möchte, darf sich sogar selbstständig machen und Waffen und Rüstungen schmieden, etwa aus dem den Fans der Trilogie bekannten Material Mithril.

ELIXIR

Rollenspiel aus Korea

Esofnet steigert sich: Nach dem Echtzeit-Strategiespiel Dawn of Empire bringt die koreanische Firma am 16. Januar das Rollenspiel Elixir in die deutschen Läden. Sie übernehmen darin die Rolle des gleichnamigen Mädchens, das die Menschen des Landes Ektele Ulka getreu einer Prophezeiung in die Freiheit führen soll. Sie durchqueren dabei mit Ihrer vierköpfigen Party weitläufige Außenareale und zahlreiche begehbare, detailreich gestaltete Gebäude und verfolgen die Entwicklung der spannenden Geschichte in zahlreichen Gesprächen mit NPCs. Trotz vieler taktischer Komponenten, wie etwa verschiedener Formationen Ihrer Abenteurer-Gruppe, spielt sich Elixir aufgrund der einfachen Steuerung ähnlich actionreich wie Diablo.



ANNO 1503

In allen Ehren

Seit dem 25. Oktober steht Anno 1503 in den Läden – und bereits am 27. Oktober gab es Gold für 100.000 verkaufte Exemplare, kurz danach Platin. Mitte Dezember durchbrach das Aufbau-Strategiespiel nach nur acht Wochen die Marke von 300.000 verkauften Exemplaren und ist damit das bestverkaufte Spiel des Jahres 2002.



BATTLEFIELD 1942

Add-on verspätet sich

Das Add-on zu Battlefield 1942 erscheint nun nicht am 28. Januar, sondern am 7. Februar. Das Zusatzpaket trägt den Untertitel **The Road to Rome** und soll sechs neue Karten und acht zusätzliche Fortbewegungs- (darunter italienische, britische und deutsche Panzer) enthalten.

TAKE 2-SPIELE 2003

When it's done...

Neben Rekordzahlen bei Umsatz und Gewinn hat Take 2 Interactive (Mafia, GTA 3) in einer Mitteilung an die Aktionäre auch einen Ausblick auf 2003 gewagt: Für den PC werden angekündigt: das Rennspiel **Midnight Club 2**, der Vietnam-Ego-Shooter **Vietcong** und das Aufbau-Strategiespiel **Tropico 2: Pirate Cove**. Im Zeitraum bis Mitte 2004 sind außerdem **Hidden & Dangerous 2**, **Railroad Tycoon 3** und **Serious Sam 3** fest eingeplant. Zwischen den Zeilen-Leser stellen fest, dass einige prominente Titel fehlen: **GTA Vice City** (PC), **Max Payne 2**, **Stronghold 3** – und **Duke Nukem Forever**.



UMFRAGE

Kinohits auf dem PC

Welche Kinofilme 2003 werden wohl die Publikumsfavoriten? Terminator 3, Matrix: Reloaded und Herr der Ringe 3 führen die Rangliste erwartungsgemäß klar an (der Viertplatzierte, Bad Boys 2, kommt auf gerade mal 3,3 Prozent der Stimmen). Zu allen drei Titeln soll es PC-Umsetzungen geben: Matrix: Reloaded kommt von Shiny Entertainment (Sacrifice) mit eigens geschriebenen Drehbuch des Regisseurs, die Rechte an Terminator 3 hat sich Infogrames gekrallt und zum Herr der Ringe-Film sollen gleich mehrere Spiele erscheinen, darunter Action-, Rollenspiel- und Strategie-Adaptationen.

Auf welches Kino-Highlight, das voraussichtlich im kommenden Jahr erscheint, freuen Sie sich am meisten?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Die 10 meistersehten Fortsetzungen

Half-Life 2

Die Gerüchte über die Fortsetzung des Blockbuster-Shooters füllten mittlerweile Bucher. Aber nichts Genaues weiß man nicht. Bis auf die Macher bei Valve und einige befreundete Entwickler hat noch niemand Half-Life 2 gesehen.



Starcraft 2

Dass es neben dem Konsolentitel Ghost auch auf dem PC eine Fortsetzung von Starcraft geben soll, hat Blizzard bestätigt. Aber beim bekannten Arbeitstempo der Perfektionisten rechnen wir nicht vor 2005 mit Ergebnissen.



Age of Empires 3

Eigentlich wollten die Ensemble Studios nach Age of Mythology auch noch ein „richtiges“ Age of Empires 3 machen, dessen Spielgeschichte bis in die Neuzeit reichen sollte. Mittlerweile ist alles wieder offen.



Jedi Knight 3

Ein dritter Part des Star Wars-Shooters ist noch nicht angekündigt. Aber eine so gut laufende Serie lässt Lucasfilm bestimmt nicht eingehen. Unser Tipp: er scheint in Zusammenarbeit mit Raven mit Doom 3, Engine 2006.



Baldur's Gate 3

Die Rollen spielenden Spieler von Bioware haben bestätigt, dass an einem neuen Titel der Reihe gearbeitet wird. Ob es sich dabei aber um eine direkte Fortsetzung oder einen Ableger handelt, war nicht herauszubekommen.



Wing Commander 6

Auch die PC-Games-Redaktion würde liebend gerne noch einmal mit Commander Blair Kilrathi-Raumschiffe jagen, aber eine Fortsetzung der Wing Commander-Serie ist leider sehr, sehr unwahrscheinlich.



Dungeon Keeper 3

Peter Molyneux hat sich erst einmal Konsolenspielen zugewandt und seine alte Company Bullfrog fristet ein Schattendasein als Studio von Electronic Arts – mit Dungeon Keeper 3 ist kaum noch zu rechnen.



Monkey Island 5

Zunächst einmal sind Volgar 2 und Sam & Max 2 an der Reihe, danach mehrere Star Wars Titel zu Episode 3 – und erst dann könnten Gyrus und Elaine auch wieder einen Auftritt haben. Einschätzung: Frühestens 2005.



Das Schwarze Auge 4

Atte, den Entwickler der Computerversion der beliebtesten deutschen Rollenspielsreihe, gibt's nicht mehr. Aber die Anhänger der Pen&Paper Variante, Fantasy Productions, könnten sich einen vierten Teil „durchaus vorstellen“.

10. Jagged Alliance 3

Die Rechte an Jagged Alliance liegen mittlerweile nicht mehr beim Pleite gegangenen Erfinder Sir Tech sondern beim US-Publisher Strategy First. Dieser hat sogar neue Titel der Serie angekündigt. Veröffentlichung: unbekannt.



CHARTBREAKER
DES MONATS

Charts

ABSTEIGER
DES MONATS

Cata Archer, du musst jetzt sehr stark sein: Gleich acht Plätze rassist die brünette Referenz-Agentin nach unten – genauso wie Hitman 2. Starke Action-Konkurrenz lässt NOLF 2 zum Schlusslicht verkommen.

DAUERBRENNER
DES MONATS

Rollenspiel-Kult für zehn Euro: Gothic hält sich seit seinem Erscheinen wacker in den Charts. Das Durchspielen von Teil 1 erleichtert das Verständnis der Fantasy-Welt von Gothic 2, ist aber keinesfalls Voraussetzung.

BELIEBTESTE
GENRES

Gegensätze ziehen sich an – und landen auf den ersten zehn Plätzen. Vom Adventure bis zum Fußballmanager ist alles vertreten. Stückzahlmäßig regieren nach wie vor Multiplayer-Shooter und Echtzeit-Strategiespiele.

BESTER SPIELE-
PUBLISHER

Electronic Arts baut den Vorsprung aus: Mit dem Fußballmanager 2003, James Bond 007: Nightfire und NBA Live 2003 stellt EA gleich drei Neueinsteiger. Jowood ist erstmals mit Gothic 2 und Aquanox 2 dabei.

Gothic 2

Mon null auf eins – das hat im an Highlight – wärglich nicht armee 2002 kein anderes Rollenspiel geschafft. Weder Morrowind noch Neverwinter Nights, noch Dungeon Siege bei gestartet so viele Fans.

TOP 10 DEUTSCHLAND

SATURN

1. GOTHIC 2
2. HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
3. ANNO 1503
4. FUßBALLMANAGER 2003
5. FIFA FOOTBALL 2003
6. ANSTOSS 4
7. AGE OF MYTHOLOGY
8. DIE SIMS DELUXE EDITION
9. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT – SPEARHEAD
10. DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF

WAS SPIELT MAN IN ...?



1. SIMS UNLEASHED
2. SIMS DELUXE
3. HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
4. ROLLERCOASTER TYCOON 2
5. BACKYARD HOCKEY
6. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT – SPEARHEAD
7. AGE OF MYTHOLOGY
8. SIMS VACATION
9. ZOO TYCOON: MARINE MANIA
10. ZOO TYCOON

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

| Platzierung | Vormonat | Tendenz | Titel | Entwickler Anbieter | Test in Ausgabe PC-Games-Werbung | VUD*-/ PCG-Award |
|-------------|----------|---------|-------------------------------------|--|-------------------------------------|---------------------|
| 1 | | NEU | Gothic 2 | Jowood Piranha Bytes | 01/03 91 | |
| 2 | 3 | ▲ | Age of Mythology | Ensemble Studios Microsoft | 12/02 92 | |
| 3 | 1 | ▼ | Anno 1503 | Max Design/Sunflowers Electronic Arts | 02/03 89 | |
| 4 | 2 | ▼ | Unreal Tournament 2003 | Epic Infogrames | 11/02 92 | |
| 5 | 6 | ▲ | Battlefield 1942 | Digital Illusions Electronic Arts | 11/02 87 | |
| 6 | 4 | ▼ | Mafia | Illusion Softworks Take 2 | 10/02 86 | |
| 7 | 5 | ▼ | Warcraft 3 | Blizzard Vivendi Universal | 08/02 92 | |
| 8 | - | NEU | Fußballmanager 2003 | EA Sports Electronic Arts | 01/03 86 | |
| 9 | 8 | ▼ | Morrowind | Bethesda Softworks Ubisoft | 07/02 91 | |
| 10 | - | NEU | Runaway | Pendulo Studios dtp | 01/03 83 | |
| 11 | 10 | ▼ | Counter-Strike | Counter-Strike net Vivendi Universal | 02/01 84 | |
| 12 | 12 | - | Gothic | Piranha Bytes ak Tronic | 04/01 85 | |
| 13 | - | NEU | Anstoß 4 | Ascaron Bigben Interactive | 02/03 51 | |
| 14 | 7 | ▼ | DIFA 2003 | EA Sports Electronic Arts | 12/02 90 | |
| 15 | 9 | ▼ | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | EA Games Electronic Arts | 12/02 82 | |
| 16 | 11 | ▼ | Diablo 2/ Lord of Destruction | Blizzard Vivendi Universal | 08/00 86 | |
| 17 | - | NEU | James Bond 007: Nightfire | Gearbox Electronic Arts | 01/03 85 | |
| 18 | 13 | ▼ | GTA 3 | Rockstar Games Take 2 | 07/02 89 | |
| 19 | - | NEU | Aquanox 2 | Massive Jowood | 01/03 84 | |
| 20 | 23 | ▲ | Civilization 3 | Fraxis Infogrames | 04/02 95 | |
| 21 | 15 | ▼ | Dark Age of Camelot | Mythic Entertainment Wanadoo | 01/02 84 | |
| 22 | 14 | ▼ | Hitman 2: Silent Assassin | I/O Interactive Eidos | 11/02 85 | |
| 23 | 21 | ▼ | Medal of Honor: Allied Assault (dL) | 2015 Electronic Arts | 02/02 87 | |
| 24 | - | NEU | NBA Live 2003 | EA Sports Electronic Arts | 01/03 92 | |
| 25 | 17 | ▼ | No One Lives Forever 2 | Fox Interactive Vivendi Universal | 12/02 90 | |

* Der VUD Awards werden analog zu Goldenen und Platin Schallplatten für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren, ein Platin ab 200.000 Exemplaren. Platin ab 200.000 Exemplaren.



Die überraschendsten Treffen ereignen sich in

EVERQUEST



Betritt die deutsche Community von EverQuest und triff Tausende verschiedene Persönlichkeiten. Willkommen in dem Spiel, das bereits weit über 400.000 Spieler in aller Welt überzeugt hat und das nun komplett in Deutsch und spielbar auf europäischen Servern erhältlich ist.

PC CD-ROM

www.everquest-europe.com

Maximize your experience with
pentium 4

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT

Ubi Soft



LIEGEN SICH IN DEN HAAREN

Ascaron (Schrift aus Anstoss 4) und Electronic Arts

Stein des Anstoßes

Kurz vor Veröffentlichung musste Ascaron die Auslieferung von Anstoß 4 stoppen: **Electronic Arts bezichtigte die Gütersloher des Datendiebstahls.** Die Hintergründe sind undurchsichtig.

Am 27. November wurde der leidige Anstoß-Fanblock von einer neuen Hiobsbotschaft aufgeschreckt: „Aufgrund eines Antrages auf Erlass einer einstweiligen Verfügung gegen die Auslieferung von Anstoß 4 durch unseren Mitbewerber Electronic Arts haben wir die laufende Auslieferung von Anstoß 4 gestoppt“, hieß es auf der Website von Ascaron. Was war passiert? In einer Pressemitteilung begründete Electronic Arts, der Macher des Anstoß-Konkurrenten Fußballmanager 2003, das Verfahren: „Wir sind darauf aufmerksam gemacht worden, dass der Datenbank-Editor zu Ascavons neuestem Titel identische Daten aus unserer eigenen Datenbank enthält. Interne Recherchen bestätigen den Verdacht.“ Hatten die Anstoß-Entwickler sich also die lizenzierten Spielerdaten des Rivalen einfach geklaut? Ascavons Sprecher Bernd Almstedt weist das zurück und geht sogar zum Gegenangriff

über: „Die von EA beanstandeten Daten waren für uns und für Anstoß 4 völlig unbedeutend. Meiner Meinung nach lässt das unwürdige Verhalten von EA nur den Schluss zu, dass man sich der Schwächen seines eigenen, mit hohen Kosten beworbenen Produktes sehr wohl bewusst ist und man deshalb mit allen verfügbaren, auch sehr fragwürdigen, Mitteln den Release unseres Top-Titels Anstoß 4 zu verhindern versucht.“ „Unwürdig“ war Almstedts Meinung nach vor allem die Tatsache, dass Electronic Arts den Antrag auf einstweilige Verfügung bereits am 22.11. eingereicht hatte, Ascaron aber erst am 26.11., zwei Tage vor der gerichtlichen Anhörung, die Gelegenheit zur Reaktion gegeben wurde.

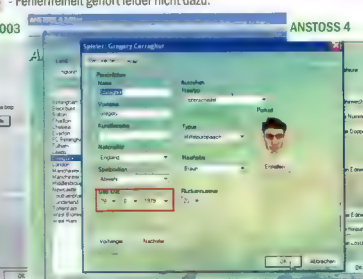
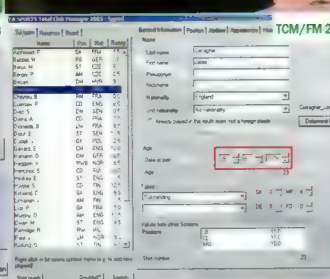
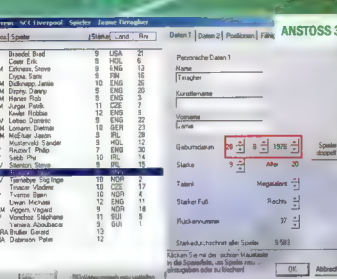
Nachdem die beiden Parteien einem außergerichtlichen Vergleich zugestimmt hatten und Ascaron die beanstandete Version zurückgezogen hatte und eine neue produzieren ließ, kochte die Volksseele in den Inter-

netforen hoch. „Scheiß EA!“ gehörte noch zu den gemäßigten Kommentaren. Der Verdacht: Electronic Arts habe die Vorwürfe absichtlich zurückgehalten, um den Mitbewerbern maximalen finanziellen Schaden zuzufügen (durch die Rückrufaktion entstanden Ascaron über 160.000 Euro Kosten.) EAs Entwicklungs-Chef Jörg Rohrer widerspricht: „Wenn wir Ascaron wirklich hätten schaden wollen, hätten wir erwartet, bis das Produkt veröffentlicht war und sie dann verklagt. Wir wollten nur sichergehen, dass Anstoß 4 nicht mit unseren Daten erscheint.“

Und was ist nun dran am Diebstahlsvorwurf? Fest steht, dass Electronic Arts dank der teuren FIFA-Lizenz sowohl im Fußballmanager 2003 als auch in wenige Wochen zuvor erschienenen britischen Gegenstück Total Club Manager 2003 die Originaldaten zu über 25.000 Spielern internationaler Ligen verwendet – darunter Positionen, Rücken-



FM 2003 Electronic Arts' Manager-Simulation überzeugt durch ihre Detailtiefe und Spielbarkeit.



STEIN DES ANSTOSSES Manche Datensätze von Anstoß 4 stimmen mit denen aus FM 2003 überein – einige davon aber auch mit Anstoß 3. Das Geburtsdatum ist bei allen drei Spielen falsch, es müsste der 28.01.1978 sein.

nummern, Namen, Nationalitäten. Fest steht auch, dass einige dieser Daten in der beanstandeten Version von **Anstoß 4** auftauchen, die PC Games vorliegt. So sind alle Spieler der holländischen Nationalmannschaft im **FM 2003** und **TCM 2003** als „zurückgetreten“ markiert – ebenso bei **Anstoß 4**. Das Standard-Geburtsdatum, das EA zunächst für alle Kicker verwendet, der 5. März 1970 (Geburts-tag von FM-Chiefprogrammierer Rolf Langenberg, der zuvor mit Gerald Köhler bei Ascaron war), taucht auch in **Anstoß 4** bei vielen Spielern auf, bei denen EA schlichtweg vergessen hatte, es anzupassen. Erfundene oder unabsichtlich falsch eingetragene Daten sind bei **Anstoß 4** gleich – so war es den Programmierern von EA nicht möglich, einige Geburtstage von Mitgliedern der griechischen Zweitliga zu recherchieren. Die Liste der Übereinstimmungen umfasst laut EA 50 DIN-A4-Seiten – zu viel für einen Zufall?

Das Gütersloher **Anstoß**-Team bestreitet nicht, dass es Übereinstimmungen gibt. Aber die beanstandeten Daten würden von den Entwicklern teilweise bereits seit **Anstoß 3** (2000) verwendet, einige sogar schon im zweiten Teil. Das hieße also, dass EA Daten übernommen hätte, nicht umgekehrt. PC Games hat das überprüft. Es gibt tatsächlich Übereinstimmungen, allerdings hat Ascaron nur ein konkretes Beispiel genannt. Dagegen stehen die Beispiele von Electronic Arts. „Es gibt noch mehr Hinweise und Ungereimtheiten“, sagt Bernd Altmstedt. Jörg Röhrer von Electronic Arts hält dagegen: „Der Fußballmanager soll bei **Anstoß** geklaut haben? Unsinn! Wir haben damals bei **FM 2002** die Entwicklung komplett neu begonnen, natürlich auch mit völlig neuen Daten. Wenn wir uns unserer Sache nicht sicher gewesen wären, wären wir doch nicht vor Gericht gegangen.“ Bernd Altmstedt kontert: „Unser Mitbewer-

ber hat vor Gericht nicht gewonnen. Wir haben einem Vergleich nur zugestimmt, weil wir die Veröffentlichung unseres Managers nicht gefährden wollten – nicht weil wir rechtliche Konsequenzen zu fürchten hätten. Ein Prozess hätte sich Wochen und Monate hingezogen.“

Auf Argument folgt Gegenargument, auf Beweise folgen Gegenbeweise. Eine mögliche Erklärung für die Pannen wäre, dass sich Mitarbeiter beider Firmen beim Erfassen der Daten an gleichen oder sehr ähnlichen Quellen (Websites, Zeitungen, Bücher) orientiert haben. Wer aber letztlich im Recht ist und wer im Unrecht, lässt sich auch mehrere Wochen nach dem Skandal nicht mit Sicherheit klären. Die Sache bleibt spannend – auch im Laden: Bereits zwei Wochen nach Veröffentlichung meldeten beide Hersteller mehr als 30.000 verkaufte Exemplare, mit zunehmendem Vorsprung für den **FM 2003**. ⁴

RÜDIGER STEIDLE

*Sein Name ist Sam Fisher.
Die U.S. Regierung leugnet seine Existenz.*



*Die Zeit ist gekommen,
aus dem Schatten zu treten.*

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL™**

www.splintercell.com

X2:

Die Bedrohung

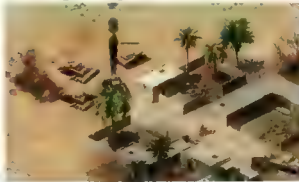
Ein exzellentes Beispiel für die hohe Grafik-Qualität aktueller Computerspiele ist **X2: Die Bedrohung**. Sämtliche Modelle (Schiffe, Asteroiden, Raumbasen) sind mit Bumpmapping überzogen, wodurch dem Auge des Betrachters eine feine Oberflächenstruktur vorgegaukelt wird, die im Grunde gar nicht existiert. Mithilfe von Environment Maps spiegelt sich das Weltall auf Glas-Oberflächen, während Specular Maps Glanzpunkte auf Metall-Texturen definieren (erkennt man daran, dass die Nase des Jägers heller ist als der restliche Teil). Angesichts dieser umwerfenden Grafik kann man sich nur wundern, wieso **X2** noch keinen Publisher besitzt.

| | |
|------------------|----------------------------|
| Entwickler | Egosoft |
| Anbieter | Noch kein Publisher |
| Termin | Voraussichtlich April 2003 |

VORSCHAU

STRATEGIE

Blitzkrieg 58
Blitzkrieg könnte endlich das „wahre“ Sudden Strike 2 werden. Sagt CDV. Sagt auch PC Games.



Impossible Creatures 56
Im neuen Echtzeit-Strategiespiel von Relic Entertainment erschaffen Sie eine Armee mittels modernster Genetik.

Warrior Kings Battles 60
Weniger Story, keine Sknobs, dafür jede Menge Intelligenz. Das neue Warrior Kings überzeugt mit Köpfchen.

ACTION

Deus Ex 2 36
Bei unserem Vor-Ort-Besuch in Texas konnten wir den potenziellen Mega-Hit in Augenschein nehmen.

Far Cry 52
Im fränkischen Coburg wächst mit Far Cry ernsthaft Konkurrenz für id Software und Epic Games heran.

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft 40
Warum Lucas Arts den früheren Adventure-Helden immer weiter in die Ecke der Actionspiele drängt.

Splinter Cell 26
Stealth-Shooter der Extraklasse oder langatmiges Gekneche? Unser ausführliches Preview klärt auf.



Tomb Raider: Angel of Darkness 44
PC Games hat den Lara-Croft-Entwicklern im englischen Derby über die Schulter geschaut.

Tron 2.0 42
Ego-Shooter im Neon-Look der 80-er-Jahre: Der Kultfilm Tron erhält endlich eine würdige Spielumsetzung.

Unreal 2: The Awakening 46
Kurz vor dem Veröffentlichungstermin liefern wir noch mal alle Fakten und Neuigkeiten zum Thema Unreal 2!

ABENTEUER

Shadow Of Memories 62
Shadow Of Memories stellt Ihr Schicksal infrage und begeistert mit einer dynamischen Geschichte.

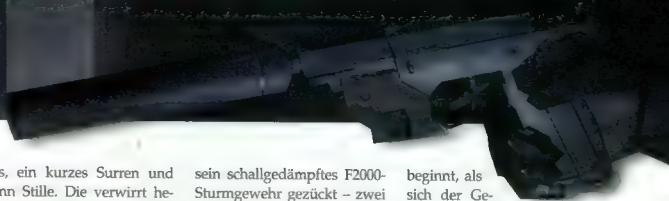
SPORT

DTM Race Driver 64
Grafikpracht und ein Karriere-Modus mit Tiefgang: DTM Race Driver ist die nächste Generation der Rennspiele.



Tom Clancy's Splinter Cell

Ab dem 30. Januar werden Sie sich zehn verschiedene Varianten überlegen, das Wo zu betreten, und bei jedem fremden Schritt zusammenzucken – denn dann erscheint **Splinter Cell**, das spannendste Spiel seit Jahren.



Geben Sie mir den Schlüssel. Jetzt! Sonst hole ich ihn mir ...“, droht der russische Soldat grob. Ein wenig freundlicher wäre er wohl, wenn er um die Fähigkeiten seines Gegenüber wüsste: Während der schwarz maskierte Athlet im Vordergrund mit erhobenen Händen dasteht, arbeiten seine Geheimdienst-Kollegen der National Security Agency (NSA) mit Hochdruck an einem Stromausfall. „Fünf, vier, drei ...“, zählt der Russe – und plötzlich gehen die Lichter

aus, ein kurzes Surren und dann Stille. Die verwirrt herumtapsende Wache kann nicht mal mehr ihre Hand vor Augen sehen, ganz im Gegensatz zu unserem Freund Sam Fisher ist ein ausgesprochener Fan dunkler Areale. Kein Wunder bei seinem Equipment: Ein Multispektral-Sichtgerät gehört zur Serienausstattung und sorgt dafür, dass der US-Top-Agent sich selbst in den dunkelsten Vschlägen bestens zurechtfindet. So auch in diesem Raum – wenige Sekunden später hat er

sein schallgedämpftes F2000-Sturmgeschütz gezeitigt – zwei Salven und der Gegner liegt am Boden.

Für Sam sind Einsätze dieser Art Routine, möglicherweise bald auch für Sie. Denn ab dem 30. Januar dürfen Sie in die Rolle des smarten NSA-Schnüfflers schlüpfen. Bestseller-Autor Tom Clancy (**Rainbow Six**, **Der Anschlag**) schickt Sie auf einen nervenzertetzenden Trip durch Georgien, Burma, Russland und die Vereinigten Staaten. Ihr Abenteuer

beginnt, als sich der Geheimdienst CIA an die NSA wendet, weil zwei seiner Agenten in Georgien vermisst werden. Damit ja nichts schief geht, wird das beste Pferd im Stall auf die Sache angesetzt: Sam Fisher!





Laut oder leise: Der Fisher-Style

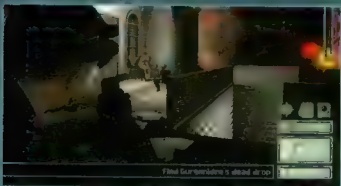
Es gibt grundsätzlich verschiedene Möglichkeiten, etwaige Hindernisse zu überwinden oder ihnen aus dem Weg zu gehen. Zum einen sehen Sie (links) die weniger elegante Lösung mit Einsatz von Waffengewalt, während die Option rechts ganz Fisher-typisch ist.



Ein wenig hell auf der Treppe, aber die Polizisten sind abgeblüht – wir schleichen die Treppe runter.



Unbemerkt haben wir uns genähert; nun ist es nicht mehr schwer, die beiden zu erledigen.



Den Wachen haben wir erwischt, der zweite scheint sich jedoch schnell umdrehen und nimmt uns nun aufs Korn.



Statt die beleuchtete Treppe zu runtern, springt ein echter Fisher lieber in eine schattige Ecke.



Kein Konfrontationskurs. Diesmal geht es ganz leise nach unten, von dort aus...



Kommen wir gut an das Geländer und können uns vollständig unentdeckt an das Wachen vorbeischieben.



BALLERBALLER! Wenn's denn doch mal zum Gefecht kommt, dürfen Sie schöne Partikeleffekte (absplittendes Holz) bewundern.

Dass solche Missionen offiziell nicht genehmigt sind und Fisher auf dem Papier nicht existiert, ist fast schon selbstverständlich im Geheimagenten-Metier. Daher ist er (bis auf den Funkkontakt zum Hauptquartier und kleinere Eingriffe wie den oben beschriebenen Stromausfall) völlig auf sich allein gestellt. Kenner bisheriger Tom-Clancy-Spiele-Umsetzungen (Rainbow Six-Serie, Ghost Recon) werden sich dementsprechend völlig umstellen müssen. Stundenlange Planung ist nicht nur unnötig, sondern in Ermangelung genauer Infos über die Einsatzgebiete auch schlichtweg unmöglich. Dafür gilt es, während der Aufträge Flexibilität an den Tag zu legen, da die Vorgesetzten oft auf aktuelle Geschehnisse reagieren und sich das Missionsziel deshalb ändert. Beispiel: Nachdem Sam zunächst nur die Ausstrahlung einer Exekution von sechs Geiseln verhindern soll, indem er die Funkantenne auf dem Dach zerstört, muss er wegen der nach wie vor drohenden Hinrichtung das Himmelfahrtskommando abfangen. Einer der chinesischen Diplomaten liefert schließlich im Gespräch interessante Infos, worauf der nächste Einsatz aufbaut.

Außerdem ist es fast unmöglich, **Splinter Cell** ausschließlich mit roher Gewalt zu lösen. Selbst vorsichtiges Anschleichen ist vergebliche Liebesmüh, sofern es nur dem Zweck dient, die Gegner besser per Pistole oder Gewehr ausschalten zu können. Der Spieler wird nämlich geschickt dazu motiviert, die extravagantesten Lösungswege zu suchen – nicht nur durch eine Menge netter Agenten-Spielzeuge. Beispielsweise gibt es eine Minikamera als Sekundärfunktion des F2000-Gewehrs. Dieses kleine Hilfsmittel kann Sam beispielsweise in die Mitte einer feindlichen Patrouille schießen, die Aufmerksamkeit der Soldaten durch ein lautes Piepsen ablenken und schließlich die ganze Gruppe per Betäubungsgas ausschalten. Ebenfalls experimentfördernd: das unglaubliche Bewegungsrepertoire des Spions. So kann Fisher unter an-

Gewusst wo und gewusst wie: Die Secret Areas

Ja, es gibt sie, die Geheimräume. Zwar sind sie bei weitem nicht so schwer zu finden wie in diversen Ego-Shootern oder Action-Adventures, aber trotzdem nur durch Spürnase und einiges artistisches Geschick zu erreichen.



Nur mit dem Nachtsichtgerät erkennen Sie die Stahlträger, über die Sie zu dem helleren Bereich gelangen.



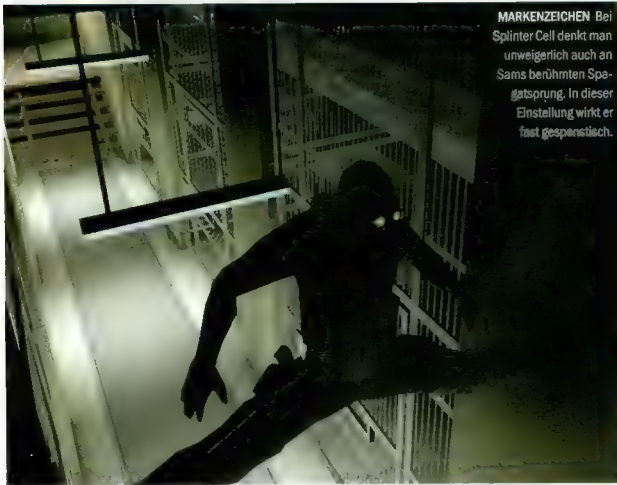
Dank Fishers Mauer-Sprung-Fähigkeit können Sie auch so hoch gelegene Stellen erreichen.



Oben angelangt, warten ein Medipack und ein weiterer automatischer Türknacker auf uns.

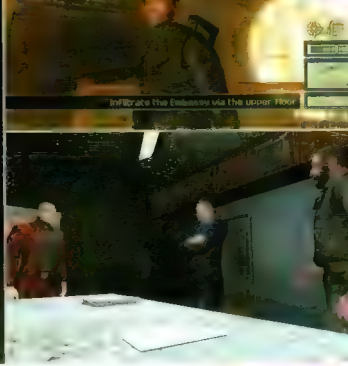


Jetzt hätte es uns fast erwischt – aber Sam kann sich an Kanten festhalten und dann wieder hochziehen.



MARKENZEICHEN Bei Splinter Cell denkt man unweigerlich auch an Sams berühmten Spagatsprung. In dieser Einstellung wirkt er fast gespenstisch.

SAM, DER SUPERSTAR Er hat nicht nur das Zeug zum Star, sondern sieht in dieser Pose auch wie eine waschechte Film-Ikone aus.



derem kopfüber lange Deckenrohre entlanghangeln, mithilfe von Mauern mehrere Meter hoch springen, sich schnell abrollen, nach einem Sprung geräuschlos landen und zwischen zwei dicht beieinander stehenden Wänden im Spagat stehen. Damit lassen sich selbst schwierige Situationen ohne Schusswaffeneinsatz lösen (siehe Extra-Kasten „Fisher-Style“).

Selbst wenn Sie sich ganz linear voranspielen: Ganz ohne High-Tech-Ausrüstung kommen Sie nie aus, weil viele Puzzles sonst nicht zu knacken wären. So versperren Ihnen in einer Botschaft zahlreiche codesichere Türen den Weg. Auf herkömmlichem Wege ist nicht viel zu machen – der Geheim-

dienst ist zunächst ratlos. Des Rätsels Lösung: Nachdem eine Patrouille den Code einmal eingegeben hat, können Sie mit dem Thermosichtgerät für kurze Zeit die Fingerabdrücke auf dem Keypad sehen und durch die Abstufung (Dunkelblau = sehr kalt, Hellblau = kalt, Grün = wärmer, Orange/Gelb = sehr warm) sogar auf die richtige Reihenfolge schließen.

Allerdings beschneidet man sich selbst das Spielerlebnis, wenn man ausschließlich die offensichtlichen Methoden wählt; die authentisch anmutende Geheimdienstvorgehensweise trägt nämlich viel zur Atmosphäre bei. Rennt man zügig durch die Levels (sofern nicht, wie im Minenfeld, gezwunge-

nermaßen geschlichen werden muss), verpasst man viele Details. Zum Beispiel steht es Ihnen natürlich frei, auf dem Weg zum Polizeipräsidium die patrouillierenden Gesetzeshüter einfach niederzuschießen. Ein waschechter Fisher wird sich jedoch im Schutze eines Treppengeländers an den beiden ersten Aufpassern vorbeihangeln und ganz vorsichtig der nächsten Patrouille folgen, ohne dass eine der drei Wachen auch nur den Hauch einer Ahnung von seiner Anwesenheit hat. Für die langwierige Methode wird man reichlich belohnt: Statt des nur kurz aufregenden Gefechts erleben Sie fünf Minuten Dauerspannung: Anfangs die Angst, die nur wenige Meter vom

Geländer entfernten Polizisten könnten Sam beim Hangeln ertauschen; danach das behutsame Vortasten durch das dunkle Gebüsch. Auch das noch: Der nächste Posten ist zivil gekleidet, beim ersten Blick auf das Äußere ist also ein normaler Bürger nicht mehr von einem Gegner zu unterscheiden, jedenfalls, solange man nicht sehen kann, ob das Gegenüber bewaffnet ist oder nicht. Umso schlimmer, da neben dem Wächter noch zwei andere Personen das beleuchtete Gebiet einsehen können. Die nächsten Meter sind eine wahre Zerreißprobe für die Nerven: Ständig lugt man beim Kriechen umher, immer darauf bedacht, von niemandem gesehen zu werden,

Heimliche Gefährten
Diese Herren sind schuld an der ganzen Misere - Glatzkopf Grinko und der georgische Präsident Nikoladze hecken schon wieder eine neue Intrige aus.

Licht aus, Spot an!

Licht und Schatten spielen in Splinter Cell eine große Rolle. Wir erklären Ihnen, wie aus Polygonen und Texturen eine realistische Spielwelt entsteht.



Malen nach Zahlen

Dank der überarbeiteten Unreal-Engine können die Level-Designer in Splinter Cell eine detaillierte und glaubwürdige Spielwelt erschaffen. Diese ist ähnlich wie die Spielfiguren aus vielen unterschiedlich großen Dreiecken (Polygonen) aufgebaut – die Grundbausteine fast aller aktuellen 3D-Spiele. Beispielsweise setzt sich das Bild für unseren Technikkasten aus circa 23.000 Polygonen zusammen.



DRAHTGITTER Als Erstes wird die Grafik aus unterschiedlich großen Dreiecken zusammengebaut.

Kleider machen Leute

Auf das Dreieckenmodell werden dann die Texturen aufgebracht. Das können ganz normal gezeichnete Texturen wie Nikitarwände oder Sam Fishers Kampfanzug sein, aber auch Spezial-Oberflächen wie haarscharfe grafische Effekte wie spiegelndes Wasser oder glänzendes Metall. In diesem Stadium sind die Texturen noch unbelichtet – daher sieht die 3D-Grafik auf dem Bild immer auch so schwarz aus.



TEXTUREN Drahtgittermodell wurde aufgetragen.

Es werde Licht

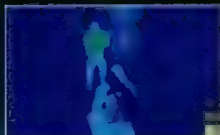
Die Beleuchtung eines Levels in Splinter Cell wird ganz anders als Texturen mit Lichtinformationen realisiert. Soziale helle Flächen unten im Bild). Diese haben das Merkmal, dass sie nicht verändert werden können. Im Gegensatz dazu befinden sich im Spiel noch dynamische Licht- und Schatten-Effekte, die identische Spielobjekte wie Sam Fishers in unterschiedlichen Lichtstadien zeigen.



BELEUCHTUNG Nach dem Spiel wird die Beleuchtung hinzugefügt.

Die coolsten Agenten-Spielzeuge

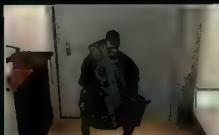
Als Geheimdienst steht die NSA über Haushaltskrisen und Finanzierungsproblemen. Deshalb kann Sam Fisher auf besonders ausgefallene High-Tech-Spielzeuge zurückgreifen. Wir stellen Ihnen die fünf nützlichsten kurz vor.



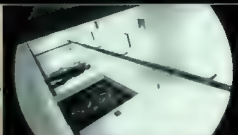
Die Wärme-Sicht können Sie Gegner auch durch dichten Nebel empfangen.



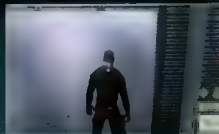
Kameras deaktiviert man effektiv mit dem "Camera Jammer".



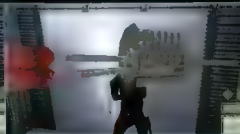
Mit der Faserkammer können Sie in Räume schauen, ohne die Tür vorher zu öffnen. Dieses kleine Spielzeug ist sehr hilfreich gegen viele Patrouillen.



Das Betäubungsgerät kann benutzt werden, um Gegner anzulocken und natürlich auch, um sie per Klingengriff kampfunfähig zu machen.



Verschlussene Türen ohne Code- oder Retina-Scan-Sicherung können rasch mit Ihrem Diebchissat geöffnet werden.



bis endlich die nächste Einbuchung erreicht ist. Doch während man sich dort mit dem sicheren Gefühl, kurz verschrauben zu können, ins Dunkel kauert, lauert der ultimative Schock: Plötzlich hört man nicht nur die Schritte des Wachtpostens, sondern auch welche von der anderen Seite. Sam ist also in der Zange – sekundenlang verharrt die Spannung am Siedepunkt, bis sich die zweite Person als einfacher Zivilist entpuppt. Spätestens ab jetzt werden Sie vor jedem Schritt die Gegend gründlich sondieren, jede weitere Aktion abwägen und die Schatten nie verlassen – **Splinter Cell** hat Sie endgültig gepackt!

Spielt man auf diese Weise, birst jeder Augenblick der neun Kapitel geradezu vor Span-

nung, egal, ob man – an eine durchlöchernde Wand gepresst – das Gespräch dreier schwer bewaffneter Soldaten belauscht, sich an einen Wächter heranpirscht, um ihn im nächsten Moment von hinten zu packen, oder sich an einer Hochhauswand abseilt und durch ein Bürofenster den nichts ahnenden Gegner anvisiert. Denn von Beginn an überrascht das Spiel durch geskriptete Ereignisse – beispielsweise einem Soldaten, der plötzlich in eine vermeintlich nur von Köchen belegte Küche hereinplatzt, kurz nachdem man sich elegant durchs Fenster geschwungen hat.

Auch die Story wird durch eine Vielzahl von Zwischensequenzen dieser Art weitergesponnen (darunter Gespräche mit Gefangenen, Abhören von

geheimen Dialogen). Doch nicht nur die geskripteten Szenen, sondern auch die Maps selbst überzeugen durch raffiniertes Design: An vielen Stellen wird die Neugier des Spielers durch allzu augenfällige Lösungen gefesselt, so dass man versteckte Leitern, Falltüren oder Ähnliches übersieht. Beispiel: Um in die oberen Stockwerke der chinesischen Botschaft zu gelangen, muss man eigentlich nur eine Leiter im gegenüberliegenden Restaurant benutzen. An den Fisher-Weg des kompliziertesten Verfahrens gewöhnt, versucht man aber zunächst, außerhalb des Restaurants mit artistischen Sprungeinlagen über die Balkons nach oben zu gelangen – ohne Erfolg. Brilliant obendrein, wie lebendig die Szenarien wirken: Wachen sind

stellenweise ins Gespräch vertieft, an vielen Computern lassen sich persönliche E-Mails der Belegschaft abrufen. Und sogar witzige Auftritte lassen sich beobachten, etwa ein Wachmann, der heimlich ins Essen seines Vorgesetzten spuckt, oder ein Streit zweier Soldaten um die Auffassung von Befehlen.

Natürlich darf mit der Umgebung interagiert werden; insbesondere die Lichtquellen können regelmäßig manipuliert werden. So erspart man sich oft unnötige Feuergefechte, wie beim Weg durch den Hof der chinesischen Botschaft: Ein riesiges Areal wird von etlichen Laternen ausgeleuchtet, die allerdings recht schnell zerschossen sind, so dass Fisher im Schutz der Dunkelheit ungesehen an den Gegnern vorbeist.



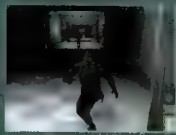
Und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt: Erik König Sam Fisher macht den Weg frei, zur Not muss ein feindlicher Offizier den Retina-Scanner betäuben.



GESCHAPPT! Da haben wir den Chef persönlich. Der ist zu besoffen, um geradeaus zu laufen, versucht aber noch, wild mit seiner Waffe rumzufucheln. Dem setzen wir besser ein Ende.

So spielt sich Splinter Cell

Sam Fishers beste Freunde heißen Dunkelheit und Überraschungsmomente – er taucht auf, wenn ihn niemand erwartet, und lauert hinterhältig in Ecken.



Beide Wächter schauen weg – Sam huscht ins Dunkel.



Unschärflich verliert er, bis der Soldat wieder ruhet kommt.



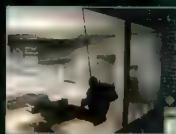
Dann greift Sam zu, noch bevor der andere gewarnt werden kann.



Bevor er irgendwas mitkriegt, hat ihn Fisher bereits im Visier.



Sein Kollege danach auch.



Sam meidet den gesicherten Eingang und klettert über das Dach.



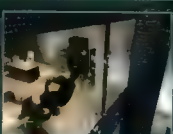
Die Wache betrachtet das Böcherchen – merkt mehr nichts.



Sicherheitsshalber überprüft Sam den Raum nach einer Kamera.



Jetzt kann er sich langsam von der Scheibe abstoßen.



...und mit viel Schwung durch das Fensterglas schwingen.

schleichen kann. Verdammt cool (und nebenbei munitionssparend) ist es auch, Objekte wie Dosen und Flaschen zu Ablenkungszwecken zu missbrauchen, indem man sie wie eine Handgranate wirft und wartet, bis in der Nähe befindliche Wachen auf den Lärm reagieren.

Doch was wäre all das schöne Spieldesign ohne adäquate Technik: Die Unreal-Engine ist der Garant für die starke Wirkung dieser Elemente. Epics bewährte Technik macht aus Splinter Cell ein echtes Erlebnis – mehr dazu im Extra-Kasten „Technik-ABC“. Das gilt auch für den Surround-Sound: Schritte klingen den Raumverhältnissen entsprechend (hal-

lend in großen Räumen, knarrend auf einer alten Holzterrasse) und lassen sich schon über große Entfernungen präzise in eine Richtung zuordnen; daran durch kann man nicht nur die Gegnerzahl und -position ah-

nen, sondern auch für Sicherheitskameras, die leise surzen und ihre ungefähre Position so schon vorher preisgeben, oder für Selbstschussanlagen, deren soziales Brummen man sehr früh erkennt. Ebenfalls kino-

Auftreten. Selbst der russische oder chinesische Akzent der Kontrahenten klingt glaubhaft.

Also ein makelloses Spiel? Nein, nicht ganz. Da ist zum einen die Kameraführung: Gelegentlich (allerdings wirklich selten) kommt es vor, dass man in einer dicht hinter einem Vorhang gelegenen Nische Deckung suchen muss – an dem „hängt“ die Schulter-Kamera dann, wodurch die Sicht versperrt wird. Knifflig ist es zudem, aus hängender Position direkt nach unten zu schauen, weil die Figur von Sam Fisher herangezogen wird und nahezu den ganzen Bildschirm ausfüllt. Weiterer Schönheitsfehler: Gelegentlich kommen Gegner in vorgeschalteten Szenen aus

Bestsellerautor Tom Clancy schickt Sie auf einen nervenzerfetzenden Trip durch Georgien, Burma, Russland und die Vereinigten Staaten.

nen, bevor man einen Raum betritt, sondern wird oftmals auch erschrocken und hektisch nach einem Versteck suchen, wenn sich plötzlich schwere Schritte nähern. Das gilt aber nicht nur für menschliche Geg-

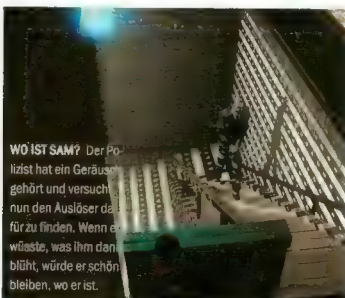
ner: die deutsche Synchronisation. Dazu trägt auch Schauspieler Martin Kessler bei, besser bekannt als deutsche Stimme von Nicolas Cage – der coole Bass passt perfekt zu Sam Fishers lässig-überlegenem

Fishers Heads-Up-Display

Das Benutzeroberfläche ist in Splinter Cell einfach und überschaubar aufgebaut.



Der vertikale helle Balken rechts im Bild zeigt, wie es um Sam Fishers Gesundheit steht – je weniger angefüllt, desto weniger Lebensenergie hat der Spezialagent noch übrig. Blinken die drei Symbole (Fadenkreuz, Mottoblock, Lupe), hat Sam neue Informationen oder Missionziele erhalten. Anhand des Schieberreglers darunter können Sie ablesen, wie gut Sam getarnt ist – je weniger (im Dunkeln) der Radar ist, desto schlechter ist die Tarnung. Die drei Symbole und der Regler sind die wichtigsten Informationen über die aktuelle Mission und die Spielumgebung für das P2000-Straßengewehr.



WO IST SAM? Der Polizist hat ein Geräusch gehört und versucht nun den Auslöser dafür zu finden. Wenn er wüsste, was ihm den blüh, würde er schön bleiben, wo er ist.

Sackgassen, in denen vorher offenkundig niemand war; das ist etwas unlogisch, hat aber keine negativen Auswirkungen auf den Spielverlauf.

In der PC-Version gibt es eine Quicksave- und -load-Funktion, die zwar bei Anfängern die Frustgefahr minimiert, jedoch viel Dramatik aus dem

Spiel nimmt, weil fehlgeschlagene Manöver aus Knopfdruck ungeschehen gemacht werden können. Da wohl selbst Hardcore-Agenten kaum die Disziplin aufbringen dürften, dem „Tricksen“ zu widerstehen, plant Hersteller Ubi Soft eine differenzierte Abstimmung des Schwierigkeitsgrades – mit der

Lizenz zum Dauerspeichern, nur manchmal oder ganz ohne.

Die verbleibenden Wochen bis zur Veröffentlichung sollen zum Ausbalancieren und zum Entfernen letzter Bugs genutzt werden. Inhaltlich sind keine Änderungen mehr zur spielerisch identischen, bereits erschienenen und ausgesprochen

erfolgreichen Xbox-Fassung geplant. Auch die restlichen Levels sind spannend designt, die Missionen durchgehend abwechslungsreich. Und mithilfe eines sehr ausführlichen Tutorials geht die anfangs gewöhnungsbedürftige Steuerung schnell in Fleisch und Blut über.

JUSTIN STOLZENBERG

Splinter Cell: Die Einschätzung der Redaktion

Inhaltlich soll sich bis zum 31. Januar im Vergleich zur bereits erschienenen Xbox-Version nichts mehr ändern, lediglich am Schwierigkeitsgrad und an der Technik will Ubi Soft noch etwas feilen. Daher liefern wir Ihnen zwar noch kein abschließendes Urteil, aber eine Orientierungsmöglichkeit – Stand Ende Dezember:

Grafik: Gut bis Sehr gut. Mik der aktuellen Unreal-Engine beleuchtet, offenbart Splinter Cell sich als wahrer Augenschmaus. Besonders der Mix aus dynamischer und statischer Beleuchtung sowie die Soft Bodies (Vorhänge, Wandspiegel, Papierketten) schaffen eine lebendig wirkende Umgebung. Dagegen fällt die nicht immer perfekt platzierte Kamera etwas negativ auf.

Sound: Sehr gut. Kameras surren, Vogel zwitschern, Geschützlärm brummen bedrohlich, aus einem Radio schnellem russische Volklieder und die Gegner unterhalten sich lebhaft über ihren Alltag oder lästern über Vorgesetzte. Auch Sam selbst (Synchronstimme von Nicolas Cage) hat immer einen leiseen Spruch auf den Lippen. Sehr lebhafte Soundkulisse.

Steuerung: Gut bis Befriedigend. Besonders zu Anfang ist es gewöhnungsbedürftig, die Kamera um Protagonisten unabhängig bewegen zu können – Einarbeitungszeit ist unumgänglich. Auch später fällt es an manchen Stellen noch schwer, immer die Übersicht zu behalten (Vielgeschehen, wenn man jemanden gepöbel hat und mit ihm als Geleitzug zum Stock zurückgehen möchte).

Atmosphäre: Sehr gut. Injunktions des neuen Kapitels finden Sie immer mehr über die politischen Werten und Interessen des großartigen Präsidenten und Medien-tycoons Nikolade heraus, die Handlung wird in gut gemachten Zwischenaktzen erzählt. Die Missionen sind abwechslungsreich und passender Story (Datenbeschaffung, Befreiung von Geiseln). Allerdings dürfen Axtkämpfer sich die Zähne aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades nicht ausbitten.

Gegner: Kl. Gut. In den ersten Levels treffen Sie auf Polizeieinheiten und einfache Soldaten, die wenig bedrohlich agieren und meist ahnungslos überrascht werden können. Als Spieler aufbrechenden Eliten Einheiten entzupfen sich allerdings als harte Nuss: Geschickter Granateneinsatz und Teamwork mit Ableitungstaktiken machen Ihnen das Lösen schwer.

Entwickler und Missionen: Gut. Als durchtrainierter Agent haben Sie jede Menge Spezialfähigkeiten auf Lager, um Ihnen sich die unorthodoxen Methoden einsetzen, um sogar ohne Gegenkontakt zum Ziel zu kommen. Nichts können Sie auch die für jeden Gadgets einsetzen, die allerdings im Vergleich zu Bond oder Archer eher konservativ und realistisch wirken – explodierende Panzer oder Infrarotbrillen suchen Sie vergebens.

ERSTE EINDRUCK

Die Tom-Clancy-Spiele mausern sich: **Raven Shield** hat einen guten Eindruck hinterlassen und **Splinter Cell** setzt dem Ganzen die Krone auf. Sam Fisher ist endlich ein sterblicher Superheld, der nicht wie Cate Archer oder gar James Bond Dutzende von Kugeln verträgt; so wird man als Spieler viel mehr einbezogen – man muss sich nicht nur auf die Fähigkeiten Fishers verlassen, sondern selbst kreative Lösungswege suchen. Eingebettet in Clancy spannenden und aktuellen Polit-Thriller wirken die Einsätze des Third Echelon außerdem viel sinnvoller als Garrets nächtliche Raubzüge, vor allem treffen Sie hier nicht auf abgefederte Gegner wie Zombies oder Geister.

Deshalb können wir schon jetzt sagen: **Splinter Cell** wird mit seiner prickelnden Atmosphäre, der stimmigen Optik und der unglaublichen Das-muss-doch-auch-anders-gehen-Motivation Maßstäbe im Taktik-Shooter-Genre setzen.

JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler Ubi Soft Montreal
Anbieter Ubi Soft
Termin 31.01.2003

DIE ATTRAKTION IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Mess- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
19.-23.2.2003

26. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Dazu informative Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH - Rheinlandsamer 200 - 44139 Dortmund
Tel.: 0231 / 12 04-921 u. -925 - Fax: 0231 / 12 04-678 u. -880 - www.westfalenhallen.de - E-Mail: messe@westfalenhallen.de

Jetzt mit Netz und

28 TAGE
Rückgaberecht

Neu

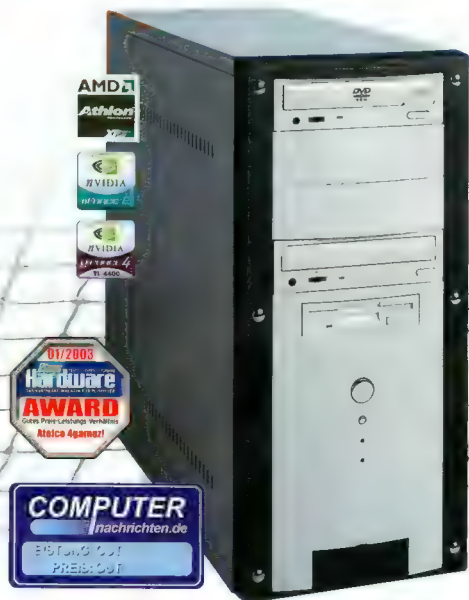
Wir bieten Ihnen auf alle Artikel 28 Tage Rückgaberecht. Die Ware muss originalverpackt, vollständig und ungebraucht sein. Dienst- und Serviceleistungen sind von der Rücknahme ausgeschlossen. Bei zwischenzeitlichen Preissenkungen erfolgt die Gutschrift zum Tagespreis.



Wunsch-PCs

Konfigurieren Sie Ihren PC ganz nach Ihren Anforderungen und bestellen Sie ganz einfach Online in unserem Konfigurator. Wenn Sie möchten, bauen wir Ihnen Ihren Wunsch-PC für nur 20 Euro auch zusammen.

...sofort verfügbar:



Symbolfoto

RABATT
BEI VERSAND-
ZUSTELLUNG! **30%**

Clever Online

Sie erhalten 3% Rabatt, wenn Sie in unserem Online-Shop per Versand bestellen.

- Midi-Tower ATX, 300W
- Leadtek K7NCR18D Pro Mainboard nForce2 Chipsatz
- AMD Athlon XP Prozessor 2400+
- Arctic Cooling Super-SilentPro Lüfter
- 3.5" Floppy-Laufw. 1.44 MB
- 256MB DDR-RAM DIMM PC2700/333 MHz
- IBM Festplatte IC35L080 80 GB, 7200
- Winfast A250TD 128MB Grafikkarte
- Toshiba DVD-Laufwerk 16/48x
- Cyberdrive CWD88D (48/16/48x) CD-Brenner

www.atelco

■ 22 ATELCO-Filialen bundesweit ■ Online-Shop ■ Preisliste als Online-Flyer per e-Mail ■ Anmeldung

Fon **0800 11 44444**

Info Hotline
Beratung
Angebote

doppeltem Boden!

ATELCO 4gamez!
AMD Athlon XP 2400+

5 JAHRE
ATELCO-GARANTIE
auf Ihren PC!

Garantie

Wir bieten Ihnen
5 Jahre Garantie
bei Kauf eines
neuen PCs.

**3x
Firewire**

**4 x
USB 2.0**

**DVI-Out +
TV-Out**

**SPDIF
Ausgang**

**6 Kanal Sound
on Board**

**10/100 Mbit
LAN on Board**

Rechnerpreis:

€ 999,-

Art.: SEPCG4

Versandpreis: 969,03 EUR*

.de

und weitere Infos unter www.atelco.de



„Für die ganz Eiligen!“

Bei uns erhalten Sie Komplett-PCs bereits
zusammengebaut ab 399,- Euro,
oder Notebooks schon ab 1199,- Euro –
sofort zum Mitnehmen!



Geschickt...

Wir liefern Ihnen Ihre Bestellung schon
ab 5 Euro Versandkosten. 90% aller
Lieferungen werden bereits innerhalb
eines Werktages zugestellt!



„Service für Alle“

Auch wenn Sie Ihren PC nicht bei uns gekauft
haben, bieten wir Ihnen unseren fairen Service:
wir rechnen zeitanteilig nach angefallenem
Aufwand ab, maximal jedoch 1 Stunde!

**ATELCO
Computer**

Seit über 10 Jahren!

Verfügbarkeit
Vorbestellservice
Versand

Fax 0800 11 44445



Deus Ex 2

Das laut PC-Games-Redaktion und -Lesern beste PC-Spiel der letzten zehn Jahre bekommt einen Nachfolger – **noch schöner, noch spannender, noch besser.**

Wie schon beim Vorgänger hält sich Ion Storm mit Infos zu **Deus Ex 2** ausgesprochen bedeckt. Auch der zweite Teil des legendären Action-Rollenspiels wird Sie in die bekannte, düstere Science-Fiction-Welt versetzen. Auch diesmal schlüpfen Sie in die Kunsthaut eines kybernetisch verbesserten Superhelden. Wieder sind Sie einer Terroristen-Gruppe auf der Spur. Erneut steckt hinter den Attacken mehr,

als es zunächst scheint. So viel ist Ihnen wahrscheinlich bereits bekannt. Doch beim Besuch des Entwicklerbüros in Austin, Texas, konnten wir Studioleiter Warren Spector (**Ultima Underworld**, **Dark Project**, **System Shock**, **Deus Ex**) und Chefentwickler Harvey Smith aus der Reserve locken.

Was **Deus Ex** so einzigartig gemacht hat – der zweite Teil verspricht, es noch besser zu machen. Schöneres Grafik, mehr

Handlungsfreiheit, dichtere Story ... „Wir haben versucht, all das zu erweitern, was bei den Spielern gut angekommen ist, und all das zu verbessern, was kritisiert wurde“, fasst Harvey Smith die Maxime der Entwickler zusammen. Wenn es etwas gibt, das damals nicht spitze war, dann war das die Grafik. Und genau dort setzen Harvey und sein Team zuerst an. **Deus Ex 2: Invisible War** baut auf der aktuellen Unreal-Engine auf, er-

weitert und verändert die bestehende Technik aber in wesentlichen Punkten, sichtbar und unsichtbar. Sichtbar ist beispielsweise das so genannte Normal Mapping, eine erweiterte Form des Bumpmapping, das einen großen Vorteil hat: Die Texturen gaukeln dem Spieler Strukturen vor, die gar nicht da sind. Daher wirken die 3D-Modelle auch ohne hohe Polygonzahlen unglaublich detailliert. „Außer uns setzt das momentan in dieser



CHARAKTERKOPF Sämtliche Figuren besitzen ein künstliches Skelett und „Muskeln“, um sich möglichst natürlich zu bewegen und ihren Gesichtsausdruck der Situation anzupassen.



TRAKTIK Die meisten Wachen kontrollieren die Umgebung links und rechts. Nach oben schauen sie nur selten.

Klasse nur id Software bei **Doom 3** ein“, sagt Harvey stolz. Und tatsächlich: Die Figuren wirken beinahe lebensecht. Räume und Objekte umgeben plastisch. Da blättert Farbe von einer Wand ab, da legt ein Wachmann seine Stirn in Falten, da glänzen Bodenfliesen wie frisch geschrubbt, während die Fugen dazwischen im Schatten liegen. „Schatten ist ein gutes Stichwort“, sagt Harvey. „Denn wir wollen ja nicht nur was fürs Auge bieten. Wir binden die Technik direkt in den Spielablauf ein.“ Was das bedeutet, demonstriert sein Alter Ego auf dem

Bildschirm in einer schummrigen Kneipe. „Sagen wir, ich will an der Wache da drüben vorbei. So hell, wie das hier ist, werde ich das kaum schaffen.“ Möglichkeit 1: Lampen ausschließen. Einfach, aber wohl kaum unauffällig. Möglichkeit 2: den Schalter für das Licht suchen oder die Sicherung rausrehen. Geht, erregt aber Aufmerksamkeit und außerdem könnte eine andere Wache die Stromzufuhr wieder anstellen. Möglichkeit 3: Wenn man den Scheinwerfer in einem unbeobachteten Moment etwas zur Seite dreht, fällt gerade genug Schatten auf die Wand im

Flur, dass man sich mit etwas Glück an der Patrouille vorbeischieben könnte. Wie gut die Tarnung ist, zeigt ein ständig präsenter Lichtsensor an, ähnlich wie in **Dark Project** oder **Splinter Cell**.

„Für jedes Problem gibt es mehrere Lösungen. Im ersten Teil wurden die meisten noch von den Level-Designern vorher festgelegt – jetzt verändern sich die Situationen ständig und damit auch die denkbaren Handlungen“, erläutert der Chefentwickler. Das Spiel mit Licht und Schatten ist nur eine der vielen Eigenheiten der Welt

von **Invisible War**, die Spielern eigene Lösungswege ermöglicht. Die Spielphysik ist nun weit näher an der Wirklichkeit als zuvor – dank der lizenzierten Havok-Engine, die unter anderem auch in Microsofts **Freelancer** und Blizzards **Starcraft: Ghost** zum Einsatz kommen soll. Eine Ecke in der Kneipe zeigt einen Teil der Möglichkeiten der Technik. Am unteren Ende einer Treppe stehen Flaschen, am oberen ein alter Autoreifen. „Wenn ich den Reifen jetzt anstoße, sollte er unten die Flaschen umwerfen“, hofft Harvey Smith. Ganz so klappt es nicht:

WARREN SPECTOR

Nach seiner Zeit als Redakteur bei verschiedenen Brettspielfilmen (unter anderem Steve Jackson Games und den AD&D-Machern TSR) stieß Warren Spector 1989 zu Origin, wo er als Produzent unter anderem zusammen mit Chris Roberts für **Wing Commander** verantwortlich war. Nach Mitarbeit an weiteren Titeln der Serie sowie der Rollenspielreihe **Ultima** lieferte Spector 1992 mit **Ultima Underworld** sein Meisterstück ab. Zum ersten Mal erlebten Rollenspieler ihre Abenteuer in einer flüssig bewegten 3D-Welt und trugen Gelechte in Echtzeit aus. Der zweite Teil folgte ein Jahr später. 1994 entwickelte Spector das **Underworld**-Konzept zusammen mit den Looking Glass Studios weiter zu **System Shock**, das die Rollenspiel- und Action-Elemente noch besser verband und dessen Story und Atmosphäre bis heute zu den besten im Spielesektor überhaupt gehören. Gemeinsam mit dem gleichen Team erfand Warren Spector im den kommenden Jahren den „Schleich-Shooter“ **Thief: The Dark Project**. Allerdings wechselte Spector noch vor der Veröffentlichung des Titels 1997 zu Ion Storm, wo er in **Deus Ex** Ideen verwirklichte, die er bei **Dark Project** nicht umsetzen konnte. Obwohl sich Spector sehr bescheiden gibt („Ich habe meistens nur Vorschläge gemacht – die ganze Arbeit mussten die anderen erledigen.“), hat er in den vergangenen Jahren doch an über 20 Titeln mitgewirkt und davon drei – die größten Klassiker – entscheidend beeinflusst. Bei **Deus Ex** und **Thief 3** hat Warren das Ruder abgegeben. „Ich bin bei keinem der beiden Spiele mehr direkt in die Entwicklung eingebunden, und das ist auch gut so.“ Vorschläge kann er sich allerdings immer noch nicht verkneifen...

Auszug aus Warren Sectors Spiele-Biografie

| | |
|-----------------------------|------|
| WING COMMANDER PLUS ADD-ONS | 1990 |
| ULTIMA UNDERWORLD | 1992 |
| ULTIMA UNDERWORLD 2 | 1993 |
| SYSTEM SHOCK | 1994 |
| DARK PROJECT | 1996 |
| DEUS EX | 2000 |



Der **Deus Ex**-Erfinder zeichnet auch für **Ultima Underworld**, **System Shock** und **Dark Project** verantwortlich.

DEUS EX

In **Deus Ex** führte Spector Ideen aus seinen vergangenen Werken zusammen. Die Mischung aus Rollenspiel und Shooter wie in **Ultima Underworld**, ein düsteres Science-Fiction-Setting wie in **System Shock** und die Schleich-Elemente wie in **Dark Project**. Als Cyber-Agent J.C. Denton war man eine globale Verschwörung auf der Spur. Neben der spannenden verzweigten Story ist es vor allem die Handlungsfreiheit, die den Genremix so einzigartig macht. Als Rambo aus allen Rohren schießend die Welt zu retten war genauso möglich wie heimlich, still und leise und im Dialog die Aufgaben zu lösen. Nicht umsonst wurde **Deus Ex** im PC Games 10/02 zum besten PC-Spiel der letzten Jahre gewählt.

Das Rad kullert daneben, prallt aber von der gegenüberliegenden Wand ab und wirft schließlich doch noch die Pullen um. Wofür solche Spielereien gut sein können, liegt auf der Hand. Auf diese Weise lassen sich Wachen in die Irre führen.

Die computergesteuerten Figuren reagieren nicht nur auf Licht und Schatten, sondern auch auf Geräusche und andere Charaktere. „Das gesamte KI-System haben wir von Grund auf neu entworfen“, gibt Harvey zu Protokoll. Und demonstriert sogleich, wie die Pappkameraden ticken. Per Konsolenbefehl liest er sozusagen ihre Gedanken: Neben einer Wache erscheint ihr Wachsamkeits-Level und ihre Absichten. Harvey lässt seinen Spielhelden über die Dielen knarzen. Kurz steigt der Alarmpegel an, beruhigt sich aber langsam wieder, als die Figur am Bildschirm verhardt.

Noch ein Geräusch. Jetzt schnell das Aufmerksamkeits-O-Meter in den gelben Bereich. „War da was?“ Der Soldat blickt sich um. Ein weiteres Knacken im Gebälk bringt das Fass zum Überlaufen. „Wer ist da? Komm raus!“ Bunte Linien zeigen an, wo die Wache sucht und welchen Weg sie nimmt, als sie dem Geräusch auf den Grund gehen will. Harvey zieht seine Waffe und schießt auf den Gegner, bei dem jetzt natürlich die Alarmglocken schrillen. Er entscheidet sich kurzerhand, dass er gegen Harveys Cyber-Söldner keine Chance hat, und nimmt Reißaus. Harvey erwischt den Wächter, als der sich bei einem Erste-Hilfe-Roboter um die Ecke verzettelt. „Hätte er eine Möglichkeit gehabt, hätte er seine Kameraden alarmiert und sie hätten mich in die Zange genommen.“ Die NPCs haben noch mehr Kunststückchen

drauf. Sie reagieren auf die Spielerfigur. Benimmt man sich verdächtig oder startet sie an, werden sie ungehalten. Sie arbeiten zusammen. Sie reagieren aufeinander. Reden übers Wetter oder beklagen sich über ihr mieses Gehalt. Satte 30.000 Dialogzeilen haben die Entwickler ge-

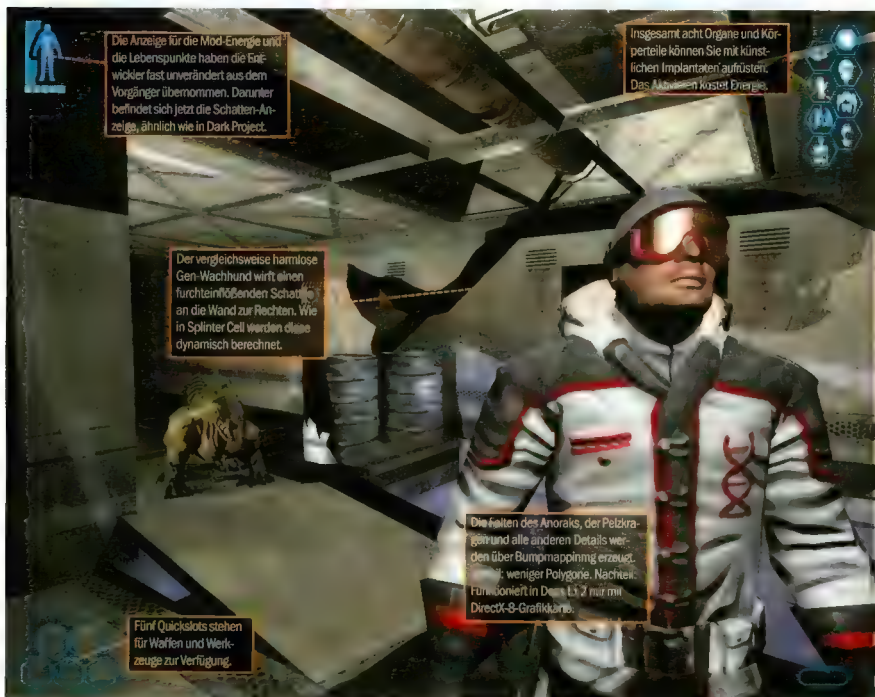
dioboss Warren Spector, lösen können, „ohne irgendjemanden umzubringen.“ So stoßen Sie bei Ihren Nachforschungen auf die finsternen Machenschaften des Direktors eines Mädcheninternats in Kairo. Es ist Ihre Entscheidung, ob Sie ihn an Ort und Stelle richten, die Informa-

Die computergesteuerten Figuren reagieren nicht nur auf Licht und Schatten, sondern auch auf Geräusche und andere Charaktere in der Nähe.

schrieben und im Tonstudio aufnehmen lassen. Teilweise für solche Zufalls-Unterhaltungen, teilweise für festgelegte Dialoge mit Computerfiguren.

Denn natürlich wird in **Invisible War** nicht nur geballert. Fragen wird Sie oft weiter bringen als Schießen. **Deus Ex 2** soll man, verspricht Ion Storms Stu-

tionen an die lokalen Behörden weiterleiten oder beschließen, ihn gegen ein kleines Schweigegeld laufen zu lassen. Unmoralisch? Auf den ersten Blick. Aber erstens liegt es in Ihrer Hand, ob Sie lieber als strahlender Ritter die Menschheit retten oder als skrupelloser Rächer durch die Welt ziehen. Und zweitens



könnte Ihnen genau dieses schmutzige Geld später nützlich sein, um einen größeren Fisch an Land zu ziehen. Nicht immer bekommen Sie Ihre Ausrüstung gestellt. Standard-Waffen, Munition und Werkzeuge wie Codeknacker und Dietriche finden Sie an allen Ecken. Für High-Tech müssen Sie aber entweder knifflige Subquests lösen oder eben bezahlen. Beispielsweise wird es wieder eine Reihe von Implantaten geben, jetzt Bio-Mods genannt, die die Fähigkeiten Ihres Spielcharakters erweitern. Mit einem neuen Cyber-Auge etwa zielt er besser, künstliche Beine verleihen ihm die Schnelligkeit eines Sprinters. Die wirklich mächtigen Implantate bekommen Sie aber nur für teures Geld auf dem Schwarzmarkt. So stellt das gewöhnliche Regenerationssystem zwar Ihre angeschlagene Gesundheit wieder her, das dauert aber im Not-

fall zu lange. Die illegale Variante dagegen recycelt Leichen und speist Ihrem Charakter direkt die Energie seiner Opfer ein. Klingt grausig, ist aber effektiv. Eine andere Schwarzmarkt-Mod lässt Sie zum Beispiel Drohnen und Roboter für kurze Zeit kontrollieren. So sehen Sie durch die Augen der Maschinen und können ihre Waffen gegen ihre Besitzer richten.

Über einen Punkt ist noch immer wenig bekannt: die Story. Kein Wunder, schließlich zog schon der Vorgänger einen Teil seiner Faszination aus der verzweigten Geschichte. **Deus Ex**-Held J.C. Denton und sein Bruder Paul sollen zwar, wie viele andere alte Bekannte, auch in **Invisible War** einen Auftritt haben, Star der Show wird aber Alex D, ein neuer Super-Agent, geklont aus der DNA der Denton-Brüder. Der Name hat einen Vorteil: Je nach Spielerwunsch

kann Alex Mann oder Frau sein. „Ein großer Teil der **Deus Ex**-Spieler war weiblich“, begründet Warren Spector die Entscheidung. „Wir möchten den Spielerinnen einen Charakter geben, in den sie sich besser hineinversetzen können.“ Die Handlung wird sich dadurch allerdings nicht ändern; nur wenige Spielfiguren reagieren direkt auf das Geschlecht des Alter Ego. Was Alex' Aufgabe sein wird, das deutet der Intro-Film an, den Warren und Harvey uns als einem der weltweit ersten Magazine in einer frühen Version vorführten: Darin legt eine verummte Gestalt mit einer unbekannten Waffe eine Konzernzentrale in Schutt und Asche. Die Jagd auf die vermeintlichen Terroristen und ihre Hintermänner soll Alex von Seattle bis nach Kairo, in die Antarktis und nicht zuletzt nach Deutschland führen. Das römische Grenztor, die

Porta Nigra, hatte Harvey während seiner Militärzeit in Trier so beeindruckt, dass er Alex unbedingt einen Ausflug nach Deutschland unternehmen lassen wollte. Wenn alles glatt läuft, kommt Alex schon im Mai 2003 an.

RÜDIGER STEIDLE



*Ich freue mich auf kein anderes Spiel so sehr wie auf **Deus Ex 2**. Nach allem, was ich gesehen habe, schaffen es die Entwickler tatsächlich, auf den exzellenten Vorgänger noch einen draufzusetzen. Einzig, dass die Spielzeit schrumpfen soll, stört mich. Mit einem potenziellen Hit wie **Invisible War** würde ich gerne 40 Stunden und mehr verbringen.*

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler..... Ion Storm
Anbieter Eidos
Termin Mai 2003



MUNDRAUB ILLUMINATUS: Die
Hätte er ihren flinsieren Hand-
Lutscher mal tie- langer der Er-
ber nicht gemopst leuchten sind
jetzt ist die Klei- auch wieder mi-
ne mächtig sauer, kon der Partie.

1004 Kairo Das Kairo der Zukunft ist in eine zweifelhafte, verarmte, untere Hälfte (links) und ein luxuriöses Pyramidenhabitat darüber (rechts) geteilt.

Indiana Jones

und die Legende der Kaisergruft

Kult-Archäologe Doktor Henry Jones Junior ist der klassische Filmheld, aber ist er auch immer noch der klassische Adventure-Held?



Wussten Sie, woher sich Steven Spielberg und George Lucas die Inspiration für ihre **Indiana Jones**-Filme holten? Richtig, von alten Schwarzweißstreifen aus den 30er-Jahren. Und ahnen Sie auch, welches Spiel den Stil des neuesten Indy-Action-Adventures geprägt hat? – Nein, nicht **Tomb Raider**, sondern **Buffy: The Vampire Slayer**, ein ander-

es Action-Adventure, das kürzlich für Microsofts Xbox erschienen ist. Das überrascht umso weniger, wenn man weiß, dass Lucas Arts den „neuen Indy“ in Zusammenarbeit mit dem Programmiererteam The Collective entwickelt hat, das just diese Vampir-Jägerin in Szene gesetzt hat. Genau die Spiel-Atmosphäre des Buffy-Abenteuers wollte man laut Lucas Arts-Produzent Reeve Thompson einfangen: „Wenn wir uns dazu entscheiden, mit externen Studios zusammenzuarbeiten, schauen wir uns genau an, was

sie bisher gemacht haben und was sie besonders gut können. Wir mochten das **Buffy**-Spiel und seine Technologie und sagten uns: ‚Das passt.‘“ Die Puzzle-Dichte eines **Fate of Atlantis** und den Lara-Croft-Hüpfstil eines **Turm von Babel** lässt **Die Legende der Kaisergruft** weit hinter sich. Stattdessen präsentiert sich der neue „Jones“ fast schon als reinras-

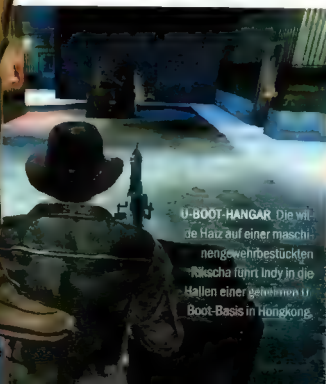
Die Legende der Kaisergruft ähnelt den Kinofilmen viel mehr, als alle anderen Indiana-Jones-Spiele.

siges Action-Spiel vor Indy-Kulissen. „Wir haben uns entschieden, wesentlich mehr Kampf- und Action-Szenen einzubauen, weil das den Filmvorlagen viel näher kommt“, so Tom Sarris, der PR-Direktor von Lucas Arts. „**Die Legende der Kaisergruft** ähnelt den Kinofilmen viel mehr als alle andern unserer **Indiana Jones**-Spiele.“ Alle diese neuen Informationen haben wir beim Anspielen der Xbox-Version und

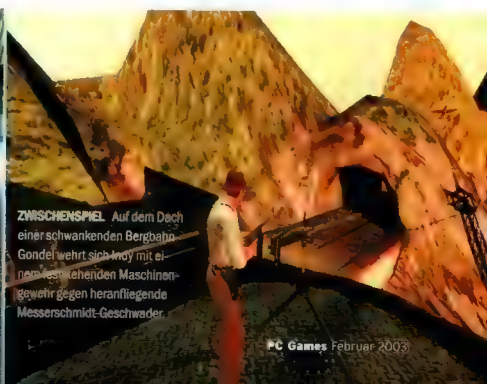
während einer Pressekonferenz von Lucas Arts in Erfahrung bringen können. So stammen alle hier gezeigten Screenshots aus der Xbox-Fassung. Lucas Arts beteuert jedoch, dass sich die PC-Variante in nichts anderem als der Steuerung und der Bildschirmauflösung unterscheiden wird.

Wie jedes Abenteuer des Archäologen-Haudegens ist auch **Die Legende der Kaisergruft** eine weltumspannende Hatz nach einem sagen-

haften, mystischen Artefakt: Das Herz des Drachen, ein magischer Gegenstand, den der erste Kaiser von China dazu benutzt haben soll, die Seelen seiner Untertanen zu kontrollieren. Am Anfang der Geschichte steht jedoch erst einmal die Suche nach dem rätselhaften „Spiegel der Träume“, die Indy von Prag über Istanbul und Hongkong bis nach Ceylon führt. Jones ist natürlich nicht der Einzige, der sich auf der



U-BOOT-HANGAR Die wilde Hatz auf einer maschinengewehrbestückten Wälsche führt Indy in die Hallen einer geheimen U-Boot-Basis in Hongkong.



ZWISCHENSPIEL Auf dem hoch einschwankenden Bergbahn-Gondel wehrt sich Indy mit einem feststehenden Maschinengewehr gegen heranfliegende Messerschmidt-Geschwader.

Die Indy-Jones-Epoche

Die **Legende der Kaisergruft** spielt im Jahr 1935, ein paar Monate vor dem Kinofilm **Tempel des Todes**. Kenner werden sich vielleicht an den Kellner Wu Han im Tempel des Todes erinnern, der mit den Worten stirbt: „Ich gehe zuerst, Indy!“ Produzent Reeve Thompson verrät: „Das fanden wir einen sehr interessanten Satz. Er impliziert, dass die beiden bereits gemeinsam ein paar Abenteuer erlebt haben. Deshalb lassen wir Wu Han in einigen Teilen des Spiels zusammen mit Indiana Jones auftauchen.“

Indiana Jones ...

1935



... und die Legende der Kaisergruft

1935



... und der Tempel des Todes

1936



... und die Jäger des verlorenen Schatzes

1938



... und der letzte Kreuzzug

1939



... Fate of Atlantis

1947



... und der Turm von Babel



Suche nach den Spiegelfragmenten befindet. Neben den obligatorischen Nazi-Schergen mischen diesmal auch die chinesischen Triaden und ein mysteriöser Archäologe namens Van Beck mit. Alle drei Parteien setzen jedes Mittel ein, um in den Besitz der Artefakte zu kommen, wie Tom Sarris bestätigt: „Über zu wenige Gegner werden sich die Spieler jedenfalls nicht beklagen können.“

Aufgrund des neuen Spielschwerpunkts und der Menge an Widersachern machen die Actionsebenen ca. 60 bis 70 % des Spiels aus. Da ist es gut zu wissen, dass das Kampfsystem ausgezeichnet funktioniert. Die Animationen wirken zwar nicht besonders spektakulär, aber in Verbindung mit den erstklassigen Soundeffekten macht es dennoch einen Heidenspaß, Indys Gegenüber mit satten Faustschlägen und trockenen Fußtritten zu vernichten. „Richtig cool bei den Raufereien ist, dass man dabei herumlaufen und alle möglichen Objekte wie Stühle oder Fla-

schen einsetzen kann“, begeistert sich Thompson und demonstriert vor Ort, wie Indy in Hongkong Halunken mit einer Schaufel traktiert und anschließend bei einer wüsten Kneipen-Schlägerei das gesamte Mobiliar zertrümmert. Und da ist ja noch ein wichtiges Utensil: Was wäre ein Indiana Jones ohne seine Peitsche? Wie schon im Vorgängerspiel **Der Turm von Babel** schwingen Sie sich damit über Abgründe hinweg. Der neue Indy aber kann mit dem Lederriemen auch Angreifer der Waffe aus der Hand peitschen oder ihn mit einem Schwung um das Genick eines Gegners wickeln, ihn an sich heranziehen und mit einem Aufwärtsschlag o. schlagen.

Neben den Kampfeinsätzen gibt es natürlich auch wieder fantasievolle Fallgruben oder automatische Spießfallen. Es bleibt zwar immer noch Raum für das ein oder andere Rätsel, aber wie Sie sehen, ist das aktuelle **Indiana Jones**-Spiel so weit von den klassischen Adventures früherer Tage entfernt

wie niemals zuvor. Das beweisen auch einige Geschicklichkeitseinlagen, für die die Entwickler die sonst verwendete Verfolger-Perspektive verlassen: „In den Kinofilmen gibt es immer wieder wilde Verfolgungsjagden, in denen Indy zugleich kämpft“, so Produzent Thompson. „Da gab es den Lastwagen mit der Bundeslade, Pferde- oder Motorrad-Rennen oder die irre Fahrt in der Bergwerks-Lore. An diese Szenen angelehnt haben wir einige Überraschungs-Levels für die Spieler eingebaut.“ Beispiel dafür ist eine irrsinnige Hetzjagd durch Hongkongs enge Gassen, bei der Indy eine mit einem Maschinengewehr ausgerüstete Rikscha fährt. Erinnern Sie sich an den Auftritt in **Der Tempel des Todes**, als Indy im Taxi des kleinen Jungen Shorty durch Gemüsemärkte und Waschküchen gejagt wird? Ebenso ist die Filmvorbilder angelehnt ist ein anderer Level, in dem Dr. Jones auf dem Dach einer schwankenden Gondelbahn stehend auf angreifende

Jagdflyer der Nazis schießt. „Einige Spielabschnitte sind echte Spaßlevels, um sich einfach mal zurücklehnen und nur ballern zu können“, erklärt Thompson.

Bereits am 14. Februar soll **Die Legende der Kaisergruft** in den Händlerregalen stehen – und das neue Indy-Spiel scheint das spannende Abenteuer-Feeling des Super-Archäologen wieder auf den Punkt bringen zu können, wenn auch mit anderen Mitteln.



Überrascht hat mich der sehr hohe Anteil an Action-Elementen. Das mag zwar ganz in der Tradition der Spielfilme sein, am PC jedoch feierte Dr. Jones seine größten Erfolge mit un-nachahmlichem Humor und kniffligen Rätseln in klassischen Adventures. Ich bin gespannt, ob der neue Ansatz funktioniert. CHRISTIAN MÜLLER

Entwickler Lucas Arts
Anbieter Electronic Arts
Termin 14. Februar 2003

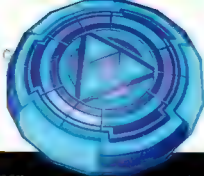
FAUSTKÄMPFER Nazi-Schergen, chinesische Triaden, liebste aller Frauen, magische (unkleine) Zombies, etc. Gegenüber mangelt es nicht. Für Dr. Jones aber alles kein Problem.



PC Games Februar 2003

OBJEKTIV ... genügend gehört dieser Speer ja in ein Museum, aber Indy muss ihn kurz zweckentfremden





GLÜHENDE LEITERBAHNEN

Die Grafikeffekte entstehen nur auf GeForce-Karten in derartiger Pracht.



Tron 2.0

Die Zukunft - zurück aus der Vergangenheit:
Der 20 Jahre alte Science-Fiction-Film **Tron**
feiert seine Rückkehr.

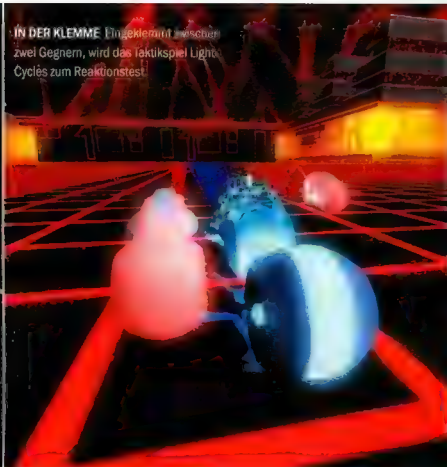


AUF DER JAGD
Virenschanner suchen die Gegend nach missliebigen Programmen ab.

Vor zwanzig Jahren waren Computer noch ein wahres Mysterium. Wer sich nicht mit den Elektroengehirnen beschäftigte, traute ihnen alles zu, und wer mit ihnen zu tun hatte, hielt ihre Möglichkeiten ebenfalls für unbegrenzt. Zu dieser Zeit konnte ein Kinofilm wie **Tron** unsere Vorstellung vom Innenleben eines Computers noch nachhaltig prägen: Da streiten Programme um Rechenzeit, Nachrichten stellen sich am I/O-Port an und ein böses Master-Control-Programm sammelt Informationen, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Treten Konflikte zwischen den Programmen auf, werden diese in einer Arena ausgetragen: Auf hohen Plattformen bewerfen sich die Programme mit tödlichen Disks.

Pünktlich zum 20. Geburtstag des Kultfilms **Tron** nehmen sich die Disney-Studios ein weiteres Mal der Thematik an. Zwanzig Jahre, nachdem Hacker Alan Bradley das Master-Control-Programm besiegt hat, droht dem mittlerweile Ma3a genannten Betriebssystem wieder einmal Gefahr. Eine Konkurrenzfirma hat in das Firmennetzwerk Viren und Trojaner eingeschleust, die in Kürze das gesamte System lahm legen könnten. Zur

IN DER KLEMM Im Lockdown zwischen zwei Gegnern, wird das Iskript Light-Cycles zum Reaktionstest.



Unterstützung, saugt Ma3a Alan Bradley mit einem Laser-Scanner in sich ein, was dessen spieleveressenen Sohn Jet zu einer Rettungstour veranlasst.

Auch er lässt sich scannen und begibt sich in das Innere des Computersystems, wo er sich im Original-Grafikstil des Films wiederfindet. Der durch **No One Lives Forever 1** und **2** bekannte Entwickler Monolith veränderte in Zusammenarbeit mit Grafikchip-Hersteller Nvidia die LithTech-Engine, um Jets Suche nach seinem Vater in einer sehenswerten Neon-Welt in Szene zu setzen. Wie in einer Underground-Diskotheek der 80er-Jahre dominieren eintönige Flächen, die von aggressiven Farben umrandet und nur gelegentlich durch etwas Dekorationsmaterial unterbrochen werden.

Im Gegensatz zum Film finden die Kämpfe gegen feindliche Programme nicht mehr nur in separaten Arenen statt, sondern auch innerhalb der gebäudeähnlichen Schaltkreise. Dort kann man sich völlig frei bewegen, um an Kontakten Energie zu tanken oder an Schaltern die Ports einer Firewall zu öffnen. Da während des Lösens solcher Rätsелеlemente ständig Gegner auftauchen, spielt sich **Tron 2.0** größtenteils wie ein

herkömmlicher Ego-Shooter.

Selbstverständlich kommt auch ein echter Klassiker zu neuen Ehren: das **Tron-Light-Cycle**. Unzählige Spielhallenautomaten, Free- und Sharewaspiele haben sich diese „Motorraddrennen“ für taktisch höchst anspruchsvolle Reaktionsspiele zum Vorbild genommen: Auf einer mit Hindernissen gespickten Arena fahren mehrere Light-Cycles herum und hinterlassen dabei eine solide, undurchdringliche Spur. Das Ziel: länger als die Konkurrenten diesen Spuren aus dem Weg zu gehen – was im Laufe der Zeit durch das immer dichter werdende Spuren-Labyrinth zunehmend schwieriger wird.

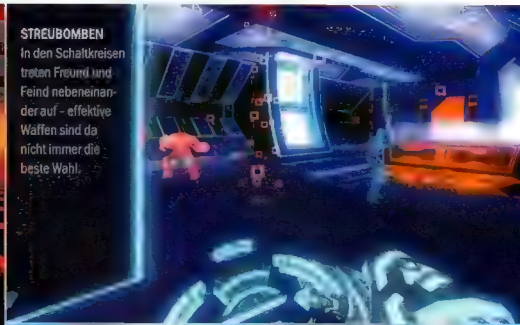


Auch wer den Film nicht kennt, dürfte an dem ungewöhnlichen und definitiv sehenswerten Grafikstil seine Freude haben; auch die Light-Cycle-Rennen sind über jeden Zweifel erhaben. Ob da der Ego-Shooter-Part mithalten kann, wird sich erst in einigen Monaten zeigen.

HARALD WAGNER

Entwickler Monolith
Anbieter Disney Interactive
Termin März 2003

STREUBOMBEN In den Schaltkreisen treten Freund und Feind nebeneinander auf – effektive Waffen sind da nicht immer die beste Wahl.



JUGENDFREI Tödlich verwundete Programme lösen sich vollständig in Bits und Bytes auf.



FILMREIF Mit den aufgeweckten wachenden Gesichtern und den Neoneffekten kopiert **Tron 2.0** den Stil des Kinofilms.



IM NAHKAMPE Monolith hat das Spiel so gestaltet, wie Kontraktwaffen aussehen.



Tomb Raider:

The Angel of Darkness

Tomb Raider: The Angel of Darkness macht Fortschritte. Wir konnten bei den Entwicklern im englischen Derby neue Eindrücke gewinnen.

Irgendjemand bringt Leute um, riß ihnen die Gedärme heraus und malt mit Blut bizarre Schriftzeichen an die Wand. So heftig beginnt **Tomb Raider: The Angel of Darkness** und setzt einen neuen Grundton. Das Spiel ist ernster, düsterer und erwachsener als seine Vorgänger.

Lara wird von der Polizei entdeckt, als sie sich gerade über eine dieser

lassen, macht Lara, was sie am besten kann: Sie rennt, klettert und hängelt sich ins Freie. Ab sofort ist sie auf der Flucht vor der Polizei. Ohne Waffe – und ohne Ahnung, was eigentlich los ist. Später kommt sie einer Verschwörung auf die Spur, die aus dem Handbuch für Hollywood-Klischees stammen könnte.

Das Spiel beginnt in Paris. Vor Ihnen steht Lara breitbeinig in einer dunklen Gasse, in die eine Straßenlaterne halberzig Licht wirft. Aus einer Dachrinne plätschert Wasser, das zudem einerseits vom Himmel kommt. Lara, allein im Regen, könnte einem fast Leid tun. Es wird Zeit, ihre Unschuld zu beweisen! Sie steuern die Ex-Archäologin durch heruntergekommene Hinterhöfe, vorbei an klaffenden Hunden und patrouillierenden Polizisten, über Häuserdächer und Balkons. In Wohnungen durchsuchen Sie Schränke und Schubladen, öffnen Türen mit Brechstangen und Schlüsseln, um Hinweise zu bekommen.

Gekämpft wird erst einmal nicht, denn vorläufig sind Sie ohne Waffe. Gegnern gehen Sie besser aus dem Weg. Eine Wache schlendert einen Gang ent-

schlimm zugerichteten Leichen beugt die ihres Mentors Werner Von Croy. Weil diese Umstände die Wirksamkeit von Unschuldsbewertungen gegen null tendieren

VERZÄHLEN: Ein dunkler Winterhof in Paris. Damit Lara vorwärts kommt, muss sie von Balkon zu Balkon springen und Häuserwände hochklettern.

lang. Sie passen den richtigen Moment ab und hasten erst hinter, dann auf das Baugerüst neben einer Häuserfassade. Man merkt: Der Kletteraspekt wurde im Vergleich zu den Vorgängern deutlich aufgewertet. Lara hängt sich über Abgründe und krazelt problemlos dünne Rohren hoch. Die Animationen sind so realistisch, ein Freelclimber würde keine bessere Figur abgeben. Während Lara auf allen Vieren an Wänden hochklettert, sich von einem Halt zum anderen zieht und Schlingten überwindet, schwingt ihr Zopf im physikalisch glaubwürdigen Rhythmus mit.

Später, wenn Lara der Sekte Cabal auf die Schliche kommt, reist sie nach Prag. Dort schicken Sie die Archäologin über einen riesigen, verschleierten Vorhof, der in eine prächtige Villa führt. Drinnen im Schreckenskabinett: Durchgeknallte Wissenschaftler führen verrückte Experimente durch und züchten Monster, groß wie Züchthuse. Während Sie mit Lara so manches Rätsel lösen, indem Sie Kombinationen herausfinden oder Bodenplatten verschieben, lässt Kurtis lieber die Fauste sprechen.

Kurtis? Sie wissen schon: Der Neue. Sie spielen Kurtis im letzten Drittel. Seine Gegner sind unter anderem die Neffin, grausige Kreaturen, die aussehen wie schlecht zusammengeflickte Puppen mit Fangzähnen und Klauen. Als Waffe dient eine Pistole inklusive Lasermarker und Kurtis' Frisbee-Scheibe, Chatka genannt. Wo auch immer er selbige hinwirft, sie kommt stets zu ihm zurück. Telekinese-Fähigkeiten helfen Kurtis, klei-

ne Objekte zu bewegen, ohne sie zu berühren. So kommen Sie beispielsweise an Schlüssel, die hinter einem Gitter liegen. Im Verlauf des Spiels lernen die beiden Hauptdarsteller neue Fähigkeiten. Das Bewegungsrepertoire erweitert sich ständig – und verschafft Ihnen auf diese Weise Zugang zu Orten, die vorher vielleicht unerschließbar waren.

Kurtis, ein gut aussehender, durchtrainierter Kämpfer mit Dreitagebart, und Lara, die vollbusige Tümelin – würden die beiden nicht gut zusammenpassen? In den Zwischensequenzen jedenfalls knistert es schon ganz gewaltig. Herrlich die Sequenz, als sich die beiden zum ersten Mal treffen und nicht wissen, ob sie sich trauen können: Da sieht man Lara, wie sie behutsam einen Schritt vor den anderen setzt, die Waffe fest im Griff, als hinter ihr lautes eine Silhouette auftaucht. Die Silhouette ist Kurtis, der Lara umklammert und entwaffnet, indem er mit seiner Hand über ihren Arm streicht. Das sind ästhetische Bilder, von den spannenden Orchesterklängen des London Symphony Orchestra begleitet.



ERSTEINDRUCK

Auch wenn sich *Angel of Darkness* mit seiner düsteren Thematik von den Vorgängern abhebt: Es ist immer noch ein klassisches *Tomb Raider*-Spiel mit einer kletternden Lara. Gespannt bin ich vor allem auf den Action-Abchnitt mit Kurtis, dem Neuen.

THOMAS WEISS

Entwickler: Core Design
Anbieter: Eidos
Termin: Februar 2003

LARA PAUL Nicht nur die ersten Levels in Paris

„Von der Terminverschiebung profitieren PC-Spieler.“



TOMB RAIDER-PROJEKTLEITER Adrian Smith (links) im Gespräch mit PC-Games-Redakteur Thomas Weiß.

PC Games: Als Erscheinungsdatum war Weihnachten 2002 geplant. Warum die Verschiebung auf Februar?

Smith: Der Grund ist sehr simpel: Wir waren einfach noch nicht fertig. Zwar wäre es möglich gewesen, den Termin einzuhalten, aber dann hätten wir 24 Stunden am Tag arbeiten müssen. Davon, dass *Angel of Darkness* nun später erscheint, profitieren außerdem die PC-Spieler: Bei der Entwicklung berücksichtigen wir die fortschrittlichen Grafikeffekte von DirectX 9, die es zum Zeitpunkt des alten Erscheinungssterms noch gar nicht gab.

PC Games: Welche Unterschiede gibt es zwischen der PC- und

der Konsolenversion sonst noch und welche Version würdest du persönlich lieber spielen?

Smith: Das Übliche: Auf dem PC ist die Auflösung deutlich höher und damit die Grafik besser. Außerdem ist die Steuerung frei konfigurierbar. Deswegen würde ich persönlich auch die PC-Version bevorzugen.

PC Games: Darf man zu jedem Zeitpunkt das Spiel speichern?

Smith: Ja und nein. Der Spieler darf zwar immer speichern, hat aber auch die Möglichkeit, in den Optionen einzustellen, dass ihm nur eine begrenzte Anzahl an Speicherpunkten zur Verfügung steht.

PC Games: Sind Änderungen in der deutschen Version geplant?

Smith: Die *Tomb Raider*-Serie enthielt nie sonderlich viel Gewalt. *Angel of Darkness* bildet eine Ausnahme, da die Spielabschnitte mit Kurtis sehr actionorientiert ausfallen. Deswegen werden wir in der deutschen Version aufs Blut verzichten.

PC Games: Werden auch die beiden *Angel of Darkness*-Nachfolger auf dem PC erscheinen?

Smith: Ja. Wir werden auch die Nachfolger parallel entwickeln. Es wird wohl keine Exklusiv-Deals mit Sony geben, die vorschreiben, die beiden restlichen Teile nur auf Konsolen zu veröffentlichen.

PC Games: Wie wäre es mit einem Remake von *Tomb Raider 1* im neuen Grafikwand? Der Titel wird allgemein als bester betrachtet.

Smith: Ich bin geneigt, mich dieser Meinung anzuschließen. Was das Remake angeht: Wir haben aus Neugier ein paar Levels mit der neuen Engine probiert und dabei gemerkt, wie unglaublich simpel die damals waren. Wir spielen derzeit mit der Idee, die Levels neu zu gestalten, jeden einzelnen Stein neu zu modellieren – und das Ganze zum Sonderpreis als Remake zu veröffentlichen.



FRANKENSTEIN Die Cabal-Sekte züchtet in der Prager Villa die Hefin heran. Das sind grausame Kreaturen, die Lara nach dem Leben trachten.

LEBENSMDUE Wagemutige Kletteraktionen werden zum Hauptbestandteil des Spiels. Diesmal noch schöner als zuvor: Die Animationen



Unreal 2: The Awakening

**Die Jagd kann-
beginnen - Anfang**
Februar dürfen Sie
wieder Aliens in
schicker Unreal-
Grafik jagen.

Das Automaticgewehr rattert, während Sie sich einen Weg durch ein verlassenes Koloniegebäude bahnen. In den dunklen Ecken lauern überall echsenartige Wesen, die Sie mit Krallen und Laser-Lanzen attackieren. Dort, endlich, der Aufzug. Das letzte Magazin des Maschinengewehrs neigt sich gerade dem Ende zu, als sich die schwere Fahrstuhltür endlich schließt

und die Kabine nach unten rumpelt. Ein Glück, noch mal geschafft. Plötzlich knallt's, der Fahrstuhl wackelt. Durch das Gitter über Ihrem Kopf sehen Sie, wie ein mächtiger Skaarj direkt über Ihnen auf das Kabinendach gesprungen ist. Mit seinen Klauenhänden zerreit er die Aufhängung, dann geht es abwärts ... in die Tiefe.

Ganz normaler Spielalltag in **Unreal 2: The Awakening**,

dem Nachfolger des legendären ersten Teils von Epic Games. Wenn nichts schief geht, steht der Ego-Shooter am 6. Februar 2003 in den Regalen. Genau der richtige Zeitpunkt, um die neuesten Fakten auf den Tisch zu bringen – und zwar aus erster Hand.

Anstelle von Epic hat Legend Entertainment die Entwicklung vor gut drei Jahren übernommen und einen Ego-



IMMER GUT GEKLEIDET

Die weiblichen Skaarj tragen unterschiedliche Rüstungen. Im Bild ist die am stärksten gepanzerte Variante zu sehen.

Vielschichtig: Wieso die Grafik von Unreal 2 so detailliert aussieht

Hochauflösende Texturen und bis zu vier Texturschichten übereinander – das ist das ganze Technik-Geheimnis von Unreal 2.

Technisch sollten Sie von Unreal 2 keine Wunder erwarten. Der Ego-Shooter sieht zwar sehr schön aus, doch Legend nutzt dazu keine Wundereffekte aus der Direct-8-Trickkiste. Im Grunde ist das Prinzip sehr einfach: Hochauflösende Texturen bilden die Basis für Modelle und die Levelgrafik – eine erste Texturschicht, die dann mit bis zu drei weiteren Schichten überzogen wird. Bei den Modellen (Spielfiguren, Waffen, Fahrzeuge etc.) kann die zweite Schicht eine spiegelnde Oberfläche (Environment Mapping) sein, eine dritte Textur (Specular Map) definiert Glanzpunkte, so dass beispielsweise metallische Objekte oder auch Glas an der richtigen Stelle realistisch glänzen. Bei der Level-Gratik werden **Detail-Texturen** über die **normale Texturen** gelegt, um kleine Details wie Risse, Kratzer oder Flecken vorzutäuschen. Da es in Unreal 2 keine dynamische Beleuchtung wie in Doom 3 gibt, werden die Levels noch auf die klassische Art und Weise beleuchtet: Mit **Lightmaps** (Texturen mit Lichtinformationen) erzeugen die Leveldesigner atmosphärisches Licht.



Lightmaps (Mime) sind nichts weiter als simple Texturen, auf denen einzig und allein die Informationen für die Intensität und die Form des Lichtschattens aufgemalt sind.

Detail-Textur ist (unten) folgend lediglich Oberflächendetails wie Risse und Kratzer hinzugefügt.

Shooter mit starker Story entwickelt, der allerdings keinen Mehrspielermodus besitzt. Sei's drum, die Chancen stehen trotzdem sehr gut, dass **Unreal 2: The Awakening** einer der besten Ego-Shooter des Jahres 2003 wird. Großen Anteil daran hat sicherlich die ausgefeilte Geschichte, die Sie in der Rolle des Ex-Marine John Dalton erleben werden. Aufgrund einiger Probleme

musste Dalton bei den Marines seinen Hut nehmen und einen Job als Marshal der Terran Confederate Authority auf dem betagten Raumschiff Atlantis annehmen. Seine Aufgabe ist es nun, in den entlegensten Ecken der Galaxis für Recht und Ordnung zu sorgen – also überall dort, wo sonst niemand hin will. Neben Dalton gibt es an Bord der Atlantis noch drei weitere interes-

sante Charaktere, darunter die hübsche Aida, erster Offizier der Atlantis. Vor Beginn einer jeden Mission klärt sie John über die Ziele und Besonderheiten des bevorstehenden Auftrags auf und greift auch hin und wieder per Hackerangriff ein, wenn es komplexe Sicherheitssysteme zu knacken gilt. Aida hat ein äußerst gespanntes Verhältnis zum Bordmechaniker Isaak, den

Vorschau

Unreal 2: The Awakening

Unreal 2 hat seit dem Beginn der Entwicklung Ende 1999 für Schlagzeilen gesorgt. Wir fassen die wichtigsten Stationen des Shooters zusammen.

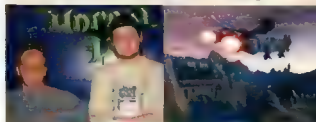
Oktober 1999:

Auf der Spielmesse ECTS in London flimmert auf dem Stand von Rage eine überarbeitete Version der Unreal-Engine über den Monitor. Wichtigste Merkmale: viele Polygonen, hochauflösende Texturen, unglaublich flüssige Animationen und animierte Gesichter der Modelle. In dem einschließenden Medienrummel maulen sich sogar 3D-Realms-Chef George Broussard zu Wort und prahlt, dass solche Features längst in **Duke Nukem Forever** eingebaut wären. Wir vermuteten schon damals: Hier sieht man die Engine von Unreal 2.



Mai 2000:

Nur ausgewählte Journalisten mit Voranmeldung kommen in die kleine Abstellkammer, in der Ex-Produzent Mike Verdu (links, mit Beile) und Lead-Designer Scott Darter während der E3 eine spätere Version von Unreal 2 zu zeigen. Zu sehen gibt es drei Levels, eine Hand voll Waffen und sehr schöne Außen-Landschaften, obwohl Legend zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf Epic's neue Version der Unreal-Engine umgestiegen ist. Besagte Alpha-Version landet übrigens später im Internet und schwächt viele Spieler ob der hohen Hardwaraanforderungen auf.



Januar 2002:

Der Skandal! Legend stellt im Editor einen Screenshot nach, der einen atongeladenen Schusswechsel zeigt. Das Problem an der Sache ist weniger die „gestellte“ Szene, sondern die von Epic Games per Bildbearbeitungsprogramm herbeigekallten Schatten bei den Charakteren. Epic's Vice-Chief Mark Rein (Bild links) wärt die Sache nachher auf und nimmt alle Schuld auf sich.



März 2002:

Aufgrund ständiger Verwechslungen ändert Epic Games die Namen von **Unreal Tournament 2** und **Unreal 2**. Während bei **Unreal Tournament** die Ziffer 2 gegen die Jahreszahl 2003 ausgetauscht wird und von nun an jährliche Updates folgen sollen, entscheidet sich Epic bei **Unreal 2** für eine ausgefallene Lösung: **Unreal 2: The Awakening** soll den Unterschied zum Mehrspieler-Shooter **Unreal Tournament 2003** deutlich machen.



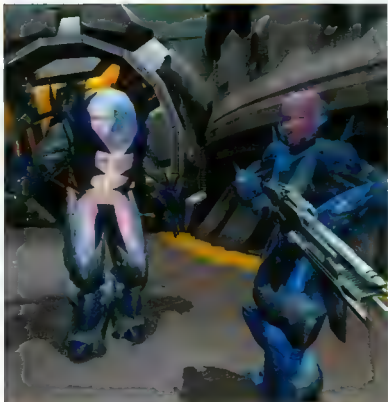
November 2003:

Epic und Legend laden Journalisten aus aller Welt ein, einen Tag lang exklusiv **Unreal 2** zu spielen (siehe PC Games 01/2003). Die begeisterten Kommentare der anwesenden Redakteure machen die anwesenden Entwickler stolz – aus **Unreal 2** scheint ein Ego-Shooter der Extraklasse geworden zu sein.



SCHWERES GERÄT

Dank mehrerer Texturschichten sehen sämtliche Modelle in Unreal 2 äußerst fein detailliert und strukturiert aus.



sie für den Tod eines Freundes verantwortlich macht. Der kettenrauchende Schraubermeister ist ziemlich oft betrunken und bastelt nebenher ständig am Schiff und an neuen Waffen herum. Im Laufe der Einzelspieler-Kampagne verbessert und entwickelt Isaak diverse Schießsprügel und hat zudem immer einen guten Rat auf Lager. Eher schweigsam gibt sich NeBan, der Pilot der Atlantis. Obwohl jede Unterhaltung mit ihm in sprachlichen Missverständnissen endet, ist NeBan ein äußerst höflicher Zeitgenosse, der John Dalton viel Respekt entgegenbringt. Was keiner weiß: NeBan ist mehr, als er

vorzugeben scheint ... mehr wird nicht verraten.

Legend hat sich sichtlich viel Mühe gegeben, möglichst glaubhafte Charaktere mit eigenen Motivationen und Ängsten zu erschaffen. Genau so viel Zeit und Mühe, wenn nicht noch mehr, floss in das Level- und Missionsdesign. Ähnlich wie der erste Teil ist Unreal 2 eine wunderschöne Reise zu unterschiedlichsten Orten und Plätzen, nur dass diese nicht mehr nur auf einem Planeten angesiedelt sind. Stattdessen schickt Sie Legend in die verschnellte High-Tech-Waffenfabrik einer ausgestorbenen Alienrasse, jagt Ihnen in einer verlassenen Kolonisten-

Die fantastischen Maschinen der Kampagne

Marshal John Dalton schleppt im Laufe seiner Dienstzeit einen ziemlich großen Haufen Schießsprügel mit sich rum. Und das Beste: Dank der geschickten Hände von Bordmechaniker Isaak werden auch alte Waffen immer wieder upgegradet. Hier ein kleiner Überblick:

DISPERSIONS-PISTOLE

Energiewaffe. Ähnelt der Pistole aus Unreal 1 und besitzt nur wenig Durchschlagskraft. Im Sekundärmodus kann man die Stärke des Schusses dosieren, indem man den Feuerknopf gedrückt hält. Bei maximaler Leistung vibriert die Waffe extrem und John Dalton muss sie mit beiden Händen festhalten



MAGNUM

Extreme Feuerkraft, dazu punktgenau wie ein Scharfschützengewehr. Ein Schuss genügt für die meisten Gegner. Im Sekundärmodus feuert die Magnum drei Schüsse ab, was allerdings zulasten der Genauigkeit geht.

M406 GRANATWERFER

Die vielseitigste Waffe im Spiel. Je länger Sie den primären Feuerknopf gedrückt halten, desto weiter feuern Sie die Granaten. Der Sekundärmodus dient lediglich dazu, durch die sechs verschiedenen Munitionstypen zu scrollen. Es gibt insgesamt sechs verschiedene Munitionstypen: Explosiv-, Brand-, Druckwellen-, Rauch-, EMP- und Bio-Sprengköpfe. Die Effektivität der Granaten ist von Gegner zu Gegner unterschiedlich

SCHARFSCHÜTZENGEWehr

Präzise, hohe Reichweite, tödlich. Mit dem Mäuserad kann man stufenlos rein- und rauszoomen. Die maximale Vergrößerung beträgt 20x.



DRACK-LASER

Der Primärschuss ähnelt der alten bekannten Railgun. Im Sekundärmodus feuert der Drack-Laser einen tödlichen Plasma-Strahl ähnlich der Link Gun aus UT 2003 ab, der auf mittlere Distanz sehr viel Schaden anrichtet

M32 AUTOMATIK-MASCHINENGewehr

Standard-Maschinengewehr, das in puncto Optik und Sound an die Maschinengewehre aus dem Film Alien 2 erinnert. Die hohe Schussfrequenz und das große Magazin machen es zum Allrounder. Feuer im Sekundärmodus fünf Projektilen auf einmal ab, die besonders effektiv gegen Izanans sind. Vorsicht! Primärfeuer kann von den Skaarj mit ihren Klängen abgewehrt werden



SPIDER GUN

Interessante biologische Waffe, die Isaak im Laufe der Kampagne zusammenbaut. Der Primärmodus schleudert einen Haufen kleiner Spinnen auf den Gegner. Der Sekundärmodus wirft eine Art Kokon aus, in dem sich eine Spinne befindet. Kommt ein Gegner vorbei, attackiert die Spinne das unvorsichtige Opfer. Hält man die Sekundärtaaste etwas länger, wird diese Spinne sofort freigesetzt



M700 SCHROTTFLINTE

Einfache Schrotflinte. Besonders effektiv gegen mechanische Gegner. Im Sekundärmodus werden Brandgeschosse abgefeuert, die den Feind in Flammen setzten. Nachteile: niedrige Schussfrequenz, hohe Streuung ab mittlerer Reichweite.

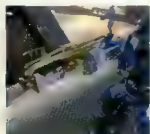


TAKKRA

Erinnern Sie sich noch an die fliegenden Kugeln, gegen die Luke Skywalker mit seinem Laserschwert trainiert hat? Dann haben Sie eine gute Vorstellung davon, was Sie mit den Takkras erwartet. Im Primärmodus verfliegen diese Kugeln Ihre Gegner unbarmherzig, bis sie ins Ziel treffen. Der Sekundärmodus ist noch um einiges cooler. Die Takkra-Kugel schwirrt für einen bestimmten Zeitraum um den Anwender und verlangsamt ihn dabei auf effektive Weise gegen feindliches Feuer

RAKETENWERFER

Der Klassiker. Schließt im Primärmodus bis zu vier ungenauere Raketen ab, je nachdem, wie lange man den Feuerknopf drückt. Im Sekundärmodus werden mehrere Raketen mit großer Streuung abgefeuert. Im Verlauf des Spiels rüstet Isaak den Raketenwerfer auf, so dass Sie gelenkte Raketen auf bis zu vier Gegner gleichzeitig loslassen können



FLAMMENWERFER

Im Primärmodus erledigen Sie mit dem Flammenwerfer auch größere Gegnerhorden in kürzester Zeit. Der Sekundärmodus versprüht hingegen flüssiges Napalm, das Sie zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Schuss in Brand setzen können - äußerst nützlich für einen Hinterhalt.



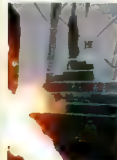
GESCHÜTZTÜRME

Geschütztürme gibt es in zwei Varianten. Die erste besitzt zwei Automatikkanonen mit mittlerer Durchschlagskraft, aber hoher Feuerrate. Die zweite Variante feuert mit Raketen anstelle von Kugeln und ist sehr effektiv gegen größere Gegnerhorden. Um diese Verteidigungsanlagen ausschalten, bieten sich EMP-Waffen an



LASERBARRIEREN

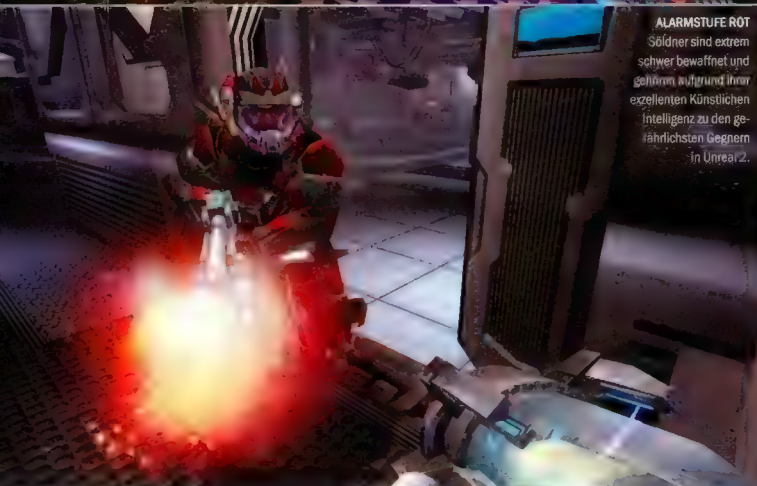
Wenngleich keine „richtige“ Waffe, können Sie mit diesen Laserbarrieren bestimmte Gebiete innerhalb eines Levels abriegeln oder für einen Engpass sorgen. Die Laserbarrieren halten eingeklemmte Schergen an, bevor sie funktionsunfähig sind.



[illegible]



**EXPERIMENT FEHL-
GESCHLAGEN** In einer
Alien-Waffenfabrik lö-
sen wir aus Versehen
ein Experiment mit
harmlosen Tieren aus.
Anschließend müssen
wir in der Rolle des
Kammerjägers gegen
riesige, wild gewordene
Monster antreten.



ALARMSTUFE ROT
Söldner sind extrem
schwer bewaffnet und
gehören aufgrund ihrer
exzellenten künstlichen
Intelligenz zu den ge-
fährlichsten Gegnern
in Unreal 2.

basis Angst und Schrecken ein oder scheucht Sie über einen unheimlichen Dschungel-Planeten. Auf einem Wüstenplaneten müssen Sie eine gegnerische Basis einnehmen und sie anschließend mit einer Hand voll Marines, ein paar Geschütztürme und beweglichen Laserbarrieren gegen Söldner verteidigen. Oder Sie kämpfen sich mit brutaler Feuerkraft durch ein bedrohliches

Alien-Raumschiff, das von H. R. Giger stammen könnte.

Damit das alles auch optisch gut rüberkommt, benutzt Legend die bewährte Unreal-Engine von Epic – Infos zur Technik können Sie in unserem Technik-Extrakasten auf Seite 47 nachlesen. Programmierer Mark Poesch empfiehlt einen Rechner mit 1.200 MHz, 256 MB RAM und eine Geforce3, um Unreal 2 flüssig spielen zu

können. Unsere bisherigen Erfahrungen mit einer voll funktionsfähigen Beta-Version sehen anders aus: In den weitläufigen Außenlevels brauchen Sie schon etwas mehr CPU-Power für reibungslosen Spielspaß. Vor allem die Missionen, in denen Ihnen Marines zur Seite stehen, dürften aufgrund der aufwendigen KI-Berechnungen so manche CPU bis 2.000 MHz ins Schwitzen bringen.

Dalton spricht

Wer könnte sich besser mit Unreal 2: The Awakening auskennen als einer der hauptverantwortlichen Leveldesigner? Drei kurze Fragen an Scott Dalton.



Leveldesigner
bei Legend Entertainment

PC Games: Wieso hat die Entwicklung von Unreal 2: The Awakening so lange gedauert?

Dalton: „Wir haben zu Produktionsbeginn noch eine ältere Version der Unreal-Engine benutzt und sind erst später auf den Warfare-Code umgestiegen. Solche Technologie-Wechsel benötigen immer etwas Extra-Zeit. Zum einen, weil man sich selbst erst an die neuen Tools und Möglichkeiten gewöhnen muss. Zum anderen, weil man bereits vorhandene Levels oder Modelle dann nicht einfach so übernehmen kann.“

PC Games: Habt ihr die Unreal-Engine noch modifizieren müssen?

Dalton: „Oh ja! Beispielsweise besaß Epic Technologie lange Zeit keinen Partikelsystem-Generator, also mussten wir unseren eigenen programmieren. Auch das Animations-System Golem wurde hier bei uns entwickelt und liefert ausgezeichnete Ergebnisse. Darüber hinaus dürfte der Unterschied zu UT 2003 relativ gering sein. Eine gute Sache für Mod-Entwickler!“

PC Games: Wie weit seid ihr mit der Entwicklung?

Dalton: „Wir müssen nur noch ein paar kleinere Bugs entfernen und dann sind wir so weit fertig. Für mich und den Rest der Legend-Crew wird es jedenfalls ein entspanntes Weihnachtsfest ohne Produktionsstress, und ihr dürft euch dann schon mal auf den Februar freuen.“

ERSTE DRUCK

So kurz vor der geplanten Veröffentlichung im Februar bin ich gespannt wie ein Flitzbogen! Ich kann es kaum erwarten, mit John „Wayne“ Dalton im Weltall für Ordnung zu sorgen. DARK GOODING

Entwickler Legend Entertainment
Anbieter Infogrames
Termin 6. Februar 2003

FÜR GEWISSE PRÄMIEN
BEKOMMT MAN JEDE MENGE

FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT
MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

➔ GAMER WERBEN GAMER

Jetzt einen neuen Abonnenten werben und kostenlos
unglaubliche Prämien abstauben!

RELEASE 1. QUARTAL 2001

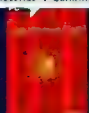


Electronic Arts
World Racing
Prämien-Nr. 002155



Hasbro Reed 007: Nightfire
Prämien-Nr. 002143

RELEASE 1. QUARTAL 2001



Electronic Arts
The Sims
Prämien-Nr. 002146



Electronic Arts
The Sims
Prämien-Nr. 002157

WIRTSCHAFTS CD-ROM



LG CEO Studio
Prämien-Nr. 002180



Universal MicroWorld 2002
Prämien-Nr. 002079

DVD FILM



The Texas Wino
Prämien-Nr. 002186



Age of Mythology
Prämien-Nr. 002079

RELEASE 1. QUARTAL 2003



Alan Chen's
Raven Shield
Prämien-Nr. 002194



Sound Blaster
Prämien-Nr. 002162

RELEASE 1. QUARTAL 2003



The Sims
Prämien-Nr. 002180

DVD FILM



The Sims
Prämien-Nr. 002180



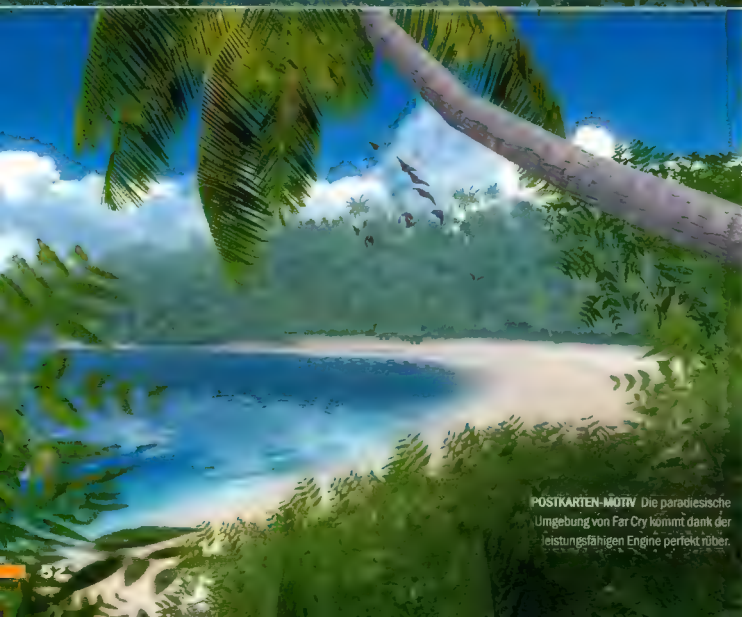
<http://abo.pcgames.de>

PC Games



Far Cry

Palmen, blauer Himmel, Handgranaten - wir laden Sie zu einem Traumurlaub der besonderen Art ein.



POSTKARTEN-MOTIV Die paradiesische Umgebung von Far Cry kommt dank der leistungsfähigen Engine perfekt rüber.

Bei den Entwicklern von Crytek im oberfränkischen Coburg herrschte wohl Urlaubsstimmung, als sie den Schauplatz für ihren Ego-Shooter **Far Cry** ausgesucht haben. Denn anstelle von verschneiten Bergschlössern oder supergeheimen Geheimlaboren geht's auf nach Mikronesien, einem sympathischen Inselstaat mitten im Südpazifik. Dort, unter Palmen und an kilometerlangen Sandstränden, darf Ende 2003 nach Herzenslust geballert werden. Und weil es bis zum Veröffentlichungstermin noch eine Weile dauert, luden Crytek und Publisher Ubi Soft die internationale Presse Mitte Dezember zu einem Treffen nach Coburg, um sichtlich stolz eine spielbare Alpha-Version von **Far Cry** mit brandneuen Features zu präsentieren. Wir haben Sonnencreme und Hawaiihemd eingepackt und uns während eines Entwicklerbesuchs von den Urlaubsqualitäten des Ego-Shooters überzeugt – hier der Reisebericht.

Wie man unschwer an den Screenshots erkennen kann, erreicht die 3D-Grafik von **Far Cry** schon fast die Qualität eines Urlaubsfotos. Wer seine Freunde mit Bildern des letzten Traumurlaubs in der Südsee neidisch machen will, muss sich einfach ein paar hochauflösende **Far Cry**-Screenshots auf entsprechendes Fotopapier drucken, schon ist die Illusion perfekt. Das Erstaunliche daran ist, dass die Entwickler noch knapp ein Jahr Zeit haben, um weiter an der Optik zu feilen und Detailverbesserungen vorzunehmen. Technische Grundlage für die Meisterleistung ist die Cry-Engine, welche von den Coburgern selbst entwickelt wurde. Die Engine unterstützt eine breite Palette aktueller 3D-Effekte: Detail-Texturen, Echtzeitschatten, spiegelnde Oberflächen und Bump Mapping sind in **Far Cry** eine Selbstverständlichkeit. Das Herz der Spiele-Technologie nennt sich Cry-Edit: ein unglaublich leistungsfähiger Editor, mit dem die Programmierer und Leveldesigner so gut wie jeden erdenklichen Arbeitsschritt



DA SCHAU HER: Die präzisen Licht- und Schatteneffekte in den Innenlevels machen Id Softwares Doom 3 Konkurrenz.



VERKEHRSSÜNDER: Die Fahrzeuge wie dieser Jeep sind mit Ego-Shooter Mapping veredelt und erstrahlen in metallischem Glanz.



DUNKELKAMMER: Dynamische Lichtquellen hüllen diesen Wartungsgang in unheimliches Blaulicht.

durchführen können. Egal ob Levels bauen, 3D-Objekte texturieren, Zwischensequenzen erstellen oder Gegner mit künstlicher Intelligenz ausrüsten, der Editor kann all das und noch mehr. Die Level- und Sounddesigner können beispielsweise jederzeit aus dem Editor in das Spiel wechseln und ihre Ideen sofort ausprobieren – das spart Zeit in der Entwicklung, außerdem lassen sich neue Ideen so viel schneller auf ihren Spielspaß prüfen. Und sollte Cry-Edit mal abstürzen, schickt der Editor automatisch eine E-Mail an die Programmierer, die daraufhin das Problem beseitigen können. Kein Wunder, dass unsere Alpha-Version während der Dauer unseres Besuchs dort stabil lief. Laut Crytek-Chef Cevat Yerli soll der Editor eventuell in einer abgespeckten Version mitgeliefert werden. Zu hoffen ist's.

Was uns an den neuen Features von **Far Cry** am meisten beeindruckt hat, können wir Ihnen leider nicht in einem Screenshot zeigen: die künstliche Intelligenz. Ihre Gegner reagieren nämlich grundsätzlich auf alles, was ihnen vom Entwickler als verdächtig programmiert wurde – und das ist eine ganze Menge. Wenn Sie beispielsweise eine von zwei Wachen mit der schallgedämpften MP5 ausschalten, wird der andere nicht mehr doof wie Brot in der Gegend herumstehen und so tun, als sei nichts gewesen. Stattdessen sucht er sofort die Umgebung nach Ihnen ab oder ruft Verstärkung herbei. Sollten Sie einer Entdeckung entgegen, haben Sie es ab diesem Zeitpunkt trotzdem schwerer: Durch den „Zwischenfall“ erhöht sich bei Ihren Gegnern automatisch

die Aufmerksamkeit, verdächtige Bewegungen oder Geräusche werden sofort überprüft. Von großem Nutzen ist dann das „Schleich-O-Meter“ – eine Art „Aufmerksamkeits-Anzeige“ der KI-Kollegen. So können Sie besser abschätzen, wie Ihre Chancen beim Katz-und-Maus-Spiel mit der künstlichen Intelligenz stehen.

Spielt man hingegen wie Arnold Schwarzenegger und greift einen ganzen Söldnertrupp auf einmal an, werden sich die KI-Soldaten zunächst sehr geschickt Deckung suchen und anschließend neu formieren. Wer jetzt glaubt, sich einfach hinter einen Baum verstecken und einen Feind nach dem anderen ausschalten zu können, für den gibt es eine böse Überraschung: Das funktioniert vielleicht in anderen Shootern, aber nicht in **Far Cry**.

In der spielbaren Alpha-Version attackierten wir beispielsweise einen Trupp Söldner mit einem Offizier an der Spitze. Sofort nachdem wir den ersten Gegner ausschalteten, zog sich der Offizier zurück und gab aus der Deckung seinen Untergebenen Befehle, die uns dann von der Flanke und von hinten angriffen. Ein Feature, von dem man bei aktuellen Ego-Shootern nur träumen kann.



ERSTEINDRUCK

*Mir ist kein anderes Spiel bekannt, das so raffinierte Computergegner aufweist wie **Far Cry**! Auch Sound und Grafik sind auf Weltklasse-Niveau. In Sachen Spielspaß heißt es aber nach wie vor: abwarten!*

DIRK GOODING

Entwickler Crytek
Anbieter Ubi Soft
Termin 4. Quartal 2003

MASTER OF ORION 3

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.

VS.



vs.

vs.

vs.



MACH DICH BEREIT FÜR DEN GRÖßTEN KAMPF IN DER GALAXIE

Das Warten ist vorbei. Endlich erscheint Master of Orion III, der Nachfolger eines der beliebtesten Strategiespiele aller Zeiten. Bei diesem Spiel bekommst Du die Macht über eine ganze galaktische Zivilisation. 16 einzigartige Alien-Rassen kämpfen um die Herrschaft in der Galaxie. Über Diplomatie, Spionage, Intrigen, Verrat bis zu militärischem Vorgehen sind alle Wege möglich. Hast du die Fähigkeiten deine Feinde zu besiegen, um deine Zivilisation zu glorreichen Kapiteln in den Annalen von Raum und Zeit zu führen?



Ab Januar 2003 erhältlich.

www.moo3.com



Impossible Creatures



Professor Grzimek
hätte seine helle
Freude: Vom
Stachelschwein-
Löwen bis zur
Piranha-Ziege -
**Impossible Crea-
tures ist der neue
Streichelzoo für
Strategen.**

Als die ersten Bilder von Klon-Schaf Dolly um die Welt gingen, entfachten sie eine hitzige Diskussion um die ethischen Grenzgebiete der Wissenschaft. Upton Julius, Erzbösewicht in **Impossible Creatures**, kümmert das wenig, denn der Großindustrie führt auf einer Inselkette irgendwo im Südpazifik mit höchst unorthodoxen Methoden genetische Tests an Tieren durch. Abgeschottet von der Außenwelt sammeln er und sein Team emsig Genproben der vorhandenen Fauna und kreuzen im eigenen Genlabor jeweils zwei Spezies miteinander. Das Ziel des Ganzen: Die Züchtung einer mächtigen Armee, die sich durch nichts und niemanden aufhalten lässt.

Zugegeben: Die Story von **Impossible Creatures** klingt nach einem B-Movie über Monsterspinnen oder Riesenechsen, doch letztendlich liegt dem neuesten Echtzeit-Strategiespiel von Relic Entertainment eine nicht weniger amüsant-schwachsinnige Idee zugrunde. Sie sind Rex Chance und befinden sich eigentlich nur auf der besagten Inselkette, weil Rex einen Brief seines verschollen geglaubten Vaters erhalten hat – einem der Wissenschaftler unter Upton Julius, der seinem Sprössling von den Geschehnissen berichten möchte. Doch als Rex an seinem Ziel eintrifft, tappt er in eine Falle von Julius und wäre ums Leben gekommen, hätte die fesche Lucy Willing

ihn nicht in letzter Sekunde gerettet.

Zusammen mit diesen beiden Hauptfiguren durchleben Sie die Einzelspielerkampagne von **Impossible Creatures**, immer auf der Suche nach Hinweisen auf den Verbleib von Rex' Vater. Spielmechanik und Inhalt greifen dabei wunderbar ineinander. Da Rex und Lucy zunächst auf sich allein gestellt sind, muss Rex mit einem speziellen Gewehr genetische Proben von Tieren sammeln, während sich Lucy um den Aufbau einer Basis und das Sammeln von Ressourcen (Kohle und Elektrizität) kümmert – erst im weiteren Verlauf heuert das Gespann Arbeiter an. Haben Sie die ersten Genproben zusammen, geht's ans



STINKER Manche Kreaturen besitzen Spezialanfälle. Hier beispielsweise hat eine Züchtung mit Stinkerschwanz eine Giftwolke freigesetzt.

AUSSICHTSLOS Dieses Labor erhält den massiven Angriff mit mehr lange Stand.

POTTBLITZ Spezialangriffe wie diese Blitze sind äußerst effektiv.

OHNE FLEISCH KEIN PREIS Unsere Arbeiter kümmern sich hier um den Abbau von Kohle, während die Türme im Hintergrund für Elektrizität sorgen.

Die bizarrsten Kreaturen

Einzelplayerkampagne und Mehrspielermodus hin oder her – das Hauptelement von *Impossible Creatures* ist das Klonen neuer Einheiten. PC Games präsentiert Ihnen den Redaktions-Zoo.



Aerodynamischer Polar-Hai
Kann sich sowohl zu Lande als auch zu Wasser fortbewegen.



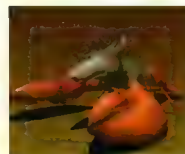
Doppelt giftige Mief-Kobra
Setzt ihre Gegner mit unangenehmer Duftwolke oder Giftzahn außer Gefecht.



Bissiger Götterpiranha
Traktiert die Gegner äußerst effektiv mit langen Hinterläufen.



Wendiger Affenaa
Setzt den Feinden mit seinem elektrischen Hinterleib erheblichen Schaden zu.



Mächtiger Rattenhummer
Kann sowohl sein Gebiss als auch seine scharfen Scheren als Waffe nutzen.

Klonen. Durch die richtige Kombination der verschiedenen Körperteile wählen Sie dabei zwischen Stärken und Schwächen Ihrer Kreaturen. Kreuzen Sie beispielsweise einen Löwen mit einem Stachelschwein, wird das Ergebnis zu einem Nahkämpfer (sofern Sie ihm den Löwenkopf verpassen) oder zu einem Stachel verschießenden Distanzkämpfer, falls Sie den Kopf des Stachelschweins wählen. Nach diesem Prinzip erschaffen Sie nach und nach eine ebenso bizarre wie effiziente Armee. Sie sind dabei allerdings nicht auf sich allein gestellt, denn das Programm greift Ihnen bei dieser Sisypusarbeit unter die Arme: Auf Wunsch wird Ihre Streitmacht analysiert

und aufgeschlüsselt, so dass Sie auf einen Blick erkennen, welche Einheiten Sie noch benötigen und an welchen Stellen der letzte Feinschliff fehlt. Als nettes Gimmick dürfen Sie Ihre Monstrositäten frei benennen und sogar fotografieren.

Trotz aller Neuerungen ist *Impossible Creatures* ein gewöhnliches Echtzeit-Strategie-Spiel, in dem Sie Ressourcen abbauen und eine Basis mit samt Verteidigungs- und Produktionsgebäuden errichten. Wirklich innovativ präsentiert sich dagegen der Mehrspielermodus. Hier wählt jeder Spieler vor Beginn ein eigenes kreiertes Set aus neun Einheiten aus, das jedoch nur ihm allein bekannt ist. Spannende

Gefechte im Netzwerk und Internet sind also garantiert, da keiner der Kontrahenten weiß, welche Biester seine Gegner in die Schlacht führen werden.

Wirklich überzeugend ist auch die grafische Gestaltung von *Impossible Creatures*. Die stufenlos dreh- und zoombare Ansicht begeistert durch detailliert gestaltete Kreaturen – die auch aus nächster Nähe noch schön anzusehen sind – sowie Licht- und Schatteneffekte. Ob die hübsche Grafik allerdings ausreicht, um das bizarre Spielprinzip den Fans von *Warcraft 3* und *Age of Mythology* schmackhaft zu machen, wird sich beim Release im Februar herausstellen müssen.

ERSTEINDRUCK

Eine abgedrehte Geschichte, schmucke Grafik und schier unbegrenzte Möglichkeiten bei der Kreaturen-Erfindung: *Impossible Creatures* hat das Potenzial, ein spaßiges Echtzeit-Strategie-Spiel mit hoher Langzeitmotivation zu werden. DAVID BERGMANN

Entwickler Relic Entertainment
Anbieter Microsoft
Termin Februar 2003

Blitzkrieg

„Das ist **das wahre Sudden Strike 2**“, behauptet Hersteller CDV.

„Stimmt“, bestätigt PC Games nach kniffligen Echtzeit-Scharmützeln in der Beta-Version. „Schwerer, spannender, schöner!“

Für alle, die **Sudden Strike** nicht kennen, kurz das Wichtigste: Im Gegensatz zu den meisten Echtzeit-Strategiespielen fehlt der Aufbauanteil. Es gibt keine Ressourcen, keinen Basisbau, keine Truppenproduktion. Nur Kampf. Wer das Vorbild kennt, wird sich in **Blitzkrieg** sofort zurechtfinden. Angefangen beim Szenario „Zweiter Weltkrieg“ über die historischen Einheiten bis hin zum Missionsdesign und dem Interface gleichen sich die beiden Taktikspiele von CDV wie

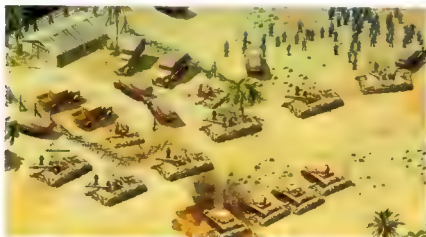
Brüder. Von einigen Zwillingen sind sie allerdings weit entfernt. Das zeigt ein Blick aufs Schlachtfeld: Statt Pixelpanzern rumpeln Polygonfahrzeuge über die Wiesen. Ketten rasseln und hinterlassen Spuren im Grün, Motoren qualmen, Türme drehen sich, Geschütze zucken beim Feuern zurück, die Panzer werden durchgeschaukelt. Dazwischen wühlen Artilleriegranaten den Boden auf, reißen Dächer auf und Mauern um, Stichflammen schlagen aus zerstörten Fahrzeugen. Die

Landschaft und die Fußsoldaten sind zwar vorgefertigte 2D-Objekte, dafür aber umso detaillierter.

Wie **Sudden Strike 2** gibt sich **Blitzkrieg** realitätsnah. Das bedeutet beispielsweise, dass Infanteristen einem Tank mit ihren Gewehren nichts anhaben können. Nur wenn sie nahe genug herankommen, werden sie den Kampfmaschinen mit Sprengladungen und Panzerfäusten gefährlich. Die in **Sudden Strike 2** so übermächtige Artillerie eignet sich zwar auch in **Blitzkrieg** her-

vorragend dafür, aus sicherer Entfernung gegnerische Stellungen zu beharren – um Panzer zu knacken, muss aber schon viel Glück im Spiel sein. Und wehe, wenn die andere Seite ebenfalls weitreichende Kanonen hat – die feuern dann nämlich auf die vermuteten Positionen der Angreifer. Ein Realismus-Monster à la **Combat Mission 2** wird **Blitzkrieg** aber nicht. Wer etwas Echtzeit-Erfahrung mitbringt, kommt mit den semihistorischen Einheiten schnell klar.

Das Kampagnensystem verspricht der größte Pluspunkt zu werden. Ein viel zu selten gebrauchter Motivationsfaktor: Zusätzlich zu den mehr oder weniger zahlreichen Unterstützungstruppen verwalten Sie eine Kern-Ar-



■ Auf Befehl buddeln sich Ihre Truppen ein, was sie etwa gegen Artillerieschläge weniger verwundbar macht.



■ Sofern verfügbar, können Sie Bomber, Bodenangriffsflugzeuge, Jäger (zur Luftabwehr), Aufklärer und Fallschirmjäger zur Unterstützung rufen.



Echtzeit-Taktik Unterstützt von Artillerie und Infanterie, rückt ein deutscher Panzerverband auf ein französisches Stadtchen vor. Links unten sehen Sie das Einheitenmenü samt Minikarte; es dauert eine Weile, die Kontrollen zu meistern.



Echtzeit-Taktik Fast alle Objekte lassen sich zerstören. In diesem Stadtteil lauert bestimmt kein Feind mehr.

mee aus einer Hand voll Einheiten, die Sie von Einsatz zu Einsatz begleitet und ständig an Erfahrung gewinnt. So feuern etwa Veteranen-Feldgeschütze schneller und treffsicherer als Ihre frisch eingezogenen Kameraden. Nach der Schlacht haben Sie Gelegenheit, veraltete Technik gegen neue auszutauschen. So werden aus den verwundbaren Panzer II gegen Ende des deutschen Feldzugs schlagkräftige Tiger-Panzer. Wie groß Ihre Armee ist, hängt von Ihrem Rang ab. Je mehr Siege Sie feiern, desto weiter klettern Sie die Karriereleiter empor. Jede Kampagne (je eine aufseiten der West-Alliierten, der Sowjets und der Deutschen) besteht aus mehreren Kapiteln, die wiederum jeweils eine histori-

sche Mission und beliebig viele automatisch generierte Aufträge enthalten. Ein Zufallseinsatz ist Pflicht, je mehr Sie darüber hinaus absolvieren, desto mehr Karrierepunkte gibt es und desto größer wird schließlich Ihre Armee. Wer es sich also einfach machen will, trainiert in möglichst vielen Zufallsmissionen. Wer die Herausforderung sucht, erledigt nur die Pflichtaufgaben. Zusätzlich stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl.

Ein Zuckerschlecken ist **Blitzkrieg** aber selbst in der einfachsten Einstellung nicht. Für gewöhnlich bekommen Sie es mit einer gigantischen Übermacht zu tun, die – in bestens präparierten Stellungen eingegraben – Ihren Ansturm erwartet. Da heißt es vorsich-

tig vorrücken, die gegnerischen Positionen ausspähen, mit Artillerie die Infanterie aus ihren Löchern holen, dann alles, was rollt und schießt, an die Front – um prompt aus dem Hinterhalt überfallen zu werden. Leider scheint sich **Blitzkrieg** sehr auf die Schnellspeicher-Taste zu verlassen. Oft braucht man fünf, manchmal zehn Anläufe, bis man endlich einen funktionierenden Plan ausgeheckt hat. Momentan arbeitet CDV mit den russischen Entwicklern aber just am Missionsdesign und gelobt Besserung. Einige Einsätze, die nicht dem üblichen Schema „Rücke vor auf Stellung A, dann erobere Dorf B und säubere Brücke C“ folgen, sind bereits fertig gestellt. So werden Sie im Frankreich-

Feldzug auf deutscher Seite an einem Bahnhof von einem Gegenangriff der Grande Armée überrascht. Wenn Sie nicht aufpassen, fallen Ihnen die stärkeren französischen Panzer in die Seite oder attackieren gar Ihren Nachschub. Da ist es umso wichtiger, sich taktische Vorteile zu sichern, etwa Infanteristen in Häusern zu verstecken, Tanks und Geschütze auf Hügeln zu platzieren oder die Artillerie Sperrfeuer schießen zu lassen. Weil es in der Hitze des Gefechts nicht ganz einfach ist, mit den bis zu zwölf Spezialkommandos pro Einheit zurechtzukommen (die Tastaturkürzel zu kennen ist kein Nachteil), kann man netterweise auch im Pausenmodus Befehle erteilen. RÜDIGER STEIDLE



AUFGEZEIGT Infanterie findet in Häusern Schutz (gekennzeichnet durch die grauen Balken). Um schneller vorzurücken, verladen Sie die Soldaten am besten auf LKW oder Panzer.

Blitzkrieg übertrifft in jeder Beziehung das enttäuschende **Sudden Strike 2**. Es sieht besser aus, spielt sich dank spannenderer Einsätze und weniger Einheiten schöner und ist mit dem durchdachten Kampagnensystem motivierender. Ich freue mich auf März! RÜDIGER STEIDLE

Entwickler Nival
Anbieter CDV
Termin März 2003

Warrior Kings Battles



Hinfert mit der Hintergrundgeschichte, her mit künstlicher Intelligenz!

Eine mutige Strategie, die aufgehen könnte.



HINTERGRUND Die Einbeziehung von Sicht- und Höhenlinien ermöglicht solche feigen Überfälle.

Als Warrior Kings vor rund einem Jahr erschien, erregte das Echtzeit-Strategiespiel mit einer dynamischen Kampagne und storybasierten Missionen Aufsehen. Anstatt wie üblich zu Beginn einer Mission den Befehl „Mache alle Gegner platt“ zu bekommen, erhielt der Spieler im Lauf eines Einsatzes ständig neue Aufträge. Da sollten Dörfer durch Nahrungsspenden und Ungeheuervernichtung zum Wechseln der Seiten bewegt werden, ein ferner Verwandter musste auf der riesigen Karte aufgetrieben werden oder ein Bauernkarren war vor einer diebischen Monsterhorde zu schützen.

Gesteuert wurde all dies durch Missions-Drehbücher (so genannte Skripte), die sehr abwechslungsreiche und spannende Missionen ermöglichen. Warrior Kings Battles verzichtet auf den Einsatz von solchen Skripten. Auch die kam-

pagnenweite Festlegung auf einen von fünf Ästen des Technologiebaumes haben die Entwickler gestrichen. Stattdessen wird in der 22 Missionen langen Kampagne Standardware geboten: Ressourcen sammeln, den Technologiebaum von der Wurzel an entwickeln, eine Armee aufbauen und den Gegner vernichten. Die ehemals dynamische Hintergrundgeschichte wurde komplett gestrichen.

Warrior Kings Battles, das die Wartezeit bis zum Release von Warrior Kings 2 verkürzen soll, will aber ohnehin weniger durch originelle Missionsinhalte als vielmehr durch eine ausgeklügelte künstliche Intelligenz begeistern. 50 Generale mit unterschiedlichsten Persönlichkeiten stehen Gewehr bei Fuß, um dem Spieler auf den Skirmish-Maps einen fairen Kampf zu liefern. Fair heißt in diesem Fall, dass die

computergesteuerten Parteien ebenso bei null anfangen und die gleichen Aufbaukosten zu tragen haben wie die menschlichen Spieler. Dabei agieren sie äußerst clever: Späher erkunden die feindlichen Gebiete, die Verteidigungseinheiten werden nach und nach durch Angriffseinheiten ergänzt und entdeckte Schwachpunkte in der Verteidigung werden gnadenlos ausgenutzt.



FESTE ANSICHT

Es ist zu hoffen, dass sich die künstliche Intelligenz im Praxisinsatz als ebenso unterhaltsam herausstellt wie die ehemals genutzten Skripte. Ansonsten hätte Warrior Kings all das verloren, wodurch es sich von der breiten Masse der Strategiespiele positiv abheben konnte.

HARALD WAGNER

Entwickler Black Cactus Games
Anbieter Empire
Termin Januar 2003

Sound BLASTER

Secret Service: In Harm's Way

2000 © Creative FAX ADVANCED INC.

Shadow Force: Razor Unit

Unterstützt Creative FAX ADVANCED HD

Neverwinter Nights™

Unterstützt Creative FAX ADVANCED HD

Unreal® Tournament 2003

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness™

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Mafia™

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD

Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™

Unterstützt Creative EAX ADVANCED HD



CREATIVE

Erlebe das Creative Klanggefühl beim Zocken mit dem neuen Sound Blaster Audigy 24! Du hörst den Feind, bevor er Dich bemerkt – dank EAX ADVANCED HD auf 6.1-Kanälen! Mit der Audioqualität in 24 Bit entdeckst Du jedes noch so kleine Detail – ein garantierter Vorteil, wenn das Spiel mal wieder auf Messers Schneide steht! Ach ja: Ganz nebenbei ist die Sound Blaster Audigy 2 übrigens die einzige Soundkarte mit THX-Zertifikat! Noch Fragen?

www.europe.creative.com/audigy2

Shadow Of Memories

GEMEINSAM SIND WIR STARK. Da Eike nicht alleine ist, sucht der heimtückische Mörder das Weite...

Von wegen 66 - mit dem Tod fängt das Leben erst an.

Zumindest wenn Sie wie Eike Kush bereit sind, **das Schicksal in die eigene Hand zu nehmen.**

Eike Kush wird Opfer eines mysteriösen Mordes - während eines Spaziergangs sticht eine seltsame Gestalt den nichts ahnenden Blondschof hinterrücks nieder. Doch es ist ihm vergönnt, weiterzuleben. In einer bizarren Umgebung stellt ihn eine unheimliche Stimme vor die Wahl, seinem Leben auf der Stelle ein Ende zu setzen oder das eigene Schicksal

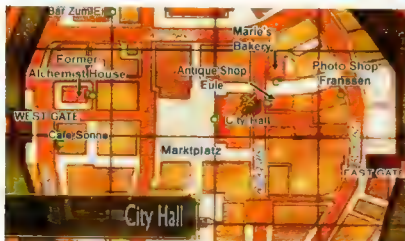
selbst in die Hand zu nehmen. Eike entscheidet sich für Letzteres und wird mit einem so genannten Digipad - das ihm Zeitsprünge in die Vergangenheit ermöglicht und ihm so dabei helfen soll, den Anschlag auf sein Leben aufzuklären - wieder in die Welt der Lebenden zurückgeschickt. Unter die Arme greift ihm dabei eine Wahrsagerin, die Eike buchstäblich lebenswichtige Tipps

gibt. So ist es beispielsweise Ihre erste Aufgabe, den Mord zu vereiteln, der Eike überhaupt in diese Bredouille gebracht hat. Zu diesem Zweck reisen Sie eine Stunde in die Vergangenheit, um verschiedene Menschen zum Zeitpunkt des Mordes auf dem örtlichen Marktplatz zu versammeln. Der Täter soll dadurch abgeschreckt werden, dass Eike nun nicht mehr al-

leine ist und der Mord nicht unbemerkt bliebe.

Während Sie mit der Klärung der Ereignisse beschäftigt sind, sollten Sie immer die eingeblendete Uhrzeit im Auge behalten. Nach jedem gelösten Rätsel erfährt Eike von der Wahrsagerin auf die Minute genau, wann sein Leben das nächste Mal in Gefahr sein wird. Während dieses Zeitlimits muss er die jeweilige Gefahr abwenden. Sie steuern Eike dabei mit der Tastatur, unterhalten sich mit Personen oder sammeln Gegenstände. Außerdem sind in den Arealen Energiekugeln verstreut, die Sie dringend benötigen, da

ÜBERSICHT
Mithilfe dieser Karte finden Sie sich in der Stadt zurecht.





jeder Zeitsprung eine dieser Kugeln verbraucht. Wenn Sie bestimmte Aktionen ausgeführt haben, blinkt das Digipad und weist darauf hin, dass ein Zeitsprung möglich ist. Da die gestellten Aufgaben nur durch den geschickten Einsatz der verschiedenen Zeitebenen zu lösen sind, müssen Sie sich bei **Shadow Of Memories** schon genau überlegen, was Sie als Nächstes tun. Allerdings sollten Sie keine klassischen Kombinationsrätsel wie etwa in **Runaway** erwarten. Die meiste Zeit sind Sie auf der Suche nach Hinweisen für die Klärung des Mordes, während Ihnen

den das Zeitlimit im Nacken sitzt. Das wirklich herausragende Element von **Shadow Of Memories** ist die spannende Story, die mit vielen Überraschungen aufwartet und Ihnen insgesamt fünf Möglichkeiten gibt, das Spiel zu beenden. Je nachdem, wie Sie sich an bestimmten Schlüsselstellen verhalten oder auf welche Art und Weise Sie die Rätsel lösen, verändert sich die Handlung. Da sich außerdem erst nach dem Beenden aller fünf möglichen Handlungsverläufe das Rätsel um den versuchten Mord an Eike vollständig auflöst, bietet **Shadow Of Memories** einen ganz

besonderen Anreiz zum mehrmaligen Durchspielen.

Die Grafik ist sicher kein Anreiz dazu, denn diese macht auf den ersten Blick deutlich, dass es sich bei dem Spiel um eine typische Konsolenkonvertierung handelt. **Shadow Of Memories** erschien 2001 für die PlayStation 2 und bereits die 2002 erschienene Xbox-Fassung erschreckte mit groben Texturen, detailarmen Umgebungen und künstlich wirkenden Figuren. Entsprechend enttäuschend fiel die PC-Umsetzung aus, deren Grafik noch immer eine 1:1-Konvertierung der PlayStation-2-Fassung zu sein scheint und alles ande-

re als zeitgemäß ist. Hinzu kommt, dass sich die Steuerung nicht frei konfigurieren lässt und Sie nur in den Außenarealen die Kamera mit der Maus selbst steuern dürfen. Wenn Sie sich in ein Gebäude begeben, nimmt die automatische Kamerasteuerung dem Spiel jegliche Übersicht.

Nichtsdestotrotz ist **Shadow Of Memories** eine der wenigen Adventure-Neuerscheinungen und hat durch seine ausgeklügelte und spannende Geschichte nicht umsonst unzählige Fans gefunden, die es liebevoll als das „Sixth Sense der Adventures“ bezeichnen.

„Um...“ Was hat dieser Brand mit Eikes Schicksal zu tun?



ERSTEINDRUCK
Außen pfui, innen hui! Wer über die angestaubte Technik von **Shadow Of Memories** hinwegsieht, wird mit einer der spannendsten Geschichten belohnt, die je in einem Spiel erzählt wurden. DAVID BERGMANN

Entwickler Konami
Anbieter Konami
Termin 2003



DTM Race Driver

Außen knusprig, innen duftig zart – so sind nicht nur Pommes von McCain, sondern auch das Rennspiel um McKane: Wir haben DTM Race Driver für Sie angespielt.

Mit Tourenwagen geht man weniger zimperlich um als etwa mit sensiblen Formel-1-Boliden. Da wird kräftig gedrängelt und schon mal ein Konkurrent einfach weggerempelt – so beginnt auch das Intro von **DTM Race Driver**. Alles scheint ganz normal, doch kurz nachdem Top-Fahrer Kyle McKane mal wieder als Erster die Ziellinie überquert, fährt ihm der von Ehrgeiz zerfressene James Randell mit Absicht in die Seite. McKane verliert die Kontrolle über seinen 250 km/h schnellen Boliden, überschlägt sich und explodiert mit dem Wrack. Tragisch: Sein Sohn Ryan steht am Streckenrand und beobachtet die Szenerie reichlich verstört. 15 Jahre später ist er selbst zum ambitionierten Rennfahrer gereift. Das ist der Zeitpunkt, an dem Sie ins Spiel einsteigen, um künftig seine

Geschicke zu lenken. Solch eine fast schon epische Story ist ungewöhnlich für ein Rennspiel, dafür hat **DTM Race Driver** auch ausgiebig Vorschusslorbeeren kassiert – zurecht, wie unsere Vorabversion beweist.

DTM Race Driver enthält alle wesentlichen Tourenwagen-Serien der Welt und die Originalstrecken. Nehmen Sie beispielsweise an der Toca Tour teil, fahren Sie in Silverstone oder Knockhill, die Southern European Challenge führt Sie zum Circuit de Catalunya bei Barcelona. Auch die DTM-Strecken sind enthalten, unter anderem Hockenheim, Zandvoort oder der Norisring. Auch die jeweiligen Autos samt dazugehörigen Fahrern wurden implementiert: Uwe Alzens AMG Mercedes schmückt sich mit dem Warsteiner-Logo, Jockel Winkelhock fährt den Phönixschen

Opel und natürlich sind auch die Audis des Team Abt vertreten, etwa mit Karl Wendlinger.

Zu den insgesamt 42 verschiedenen Wagen, 13 Meisterschaften und 38 Strecken kommt auch noch die Laufbahn, die ihre Bezeichnung als Karrieremodus wirklich verdient, weil Sie nicht nur durch Erfolge vom Testfahrer zum Abonnement-Weltmeister aufsteigen, sondern dabei auch das Leben abseits des Motorsports berücksichtigt wird. Das wirkt durch viele Details sehr komplett und fängt schon mal damit an, dass statt eines sterilen Hauptmenüs ein Büro zur Verfügung steht. Dort kann man auf verschiedene Optionen (im Karteikasten) zugreifen und sich per Computer auf die Suche nach einem neuen Arbeitgeber machen. Neben beruflichen Angeboten bekommen man auch private E-Mails.

Überhaupt wird viel Wert auf den zwischenmenschlichen Part gelegt: Während einer Saison kristallisieren sich Dauerfedern heraus; in einem Fall kommen nach einem Rennen andere Fahrer zu Ihnen und beschweren sich wild gestikulierend und lautstark über Ihren rabiaten Fahrstil. Die KI-gesteuerten Fahrer verursachen allerdings oft selbst kräftige Blechschäden, weil sie meist rücksichtslos auf der Ideallinie durch die Kurven ziehen. Natürlich können auch Sie im Starterfeld wie die sprichwörtliche Axt im Walde zu Werke gehen; die meisten von Ihnen verursachten Unfälle resultieren jedoch aus dem wirklich fordernden Fahrmodell, denn schlimme Bremsfehler (vor allem zu spätes Stoppen) unterlaufen auch erfahreneren Piloten. Kurzum: **DTM Race Driver**



ist ein guter Kompromiss aus Simulationselementen und Fahrspaß.

Sehr glaubhaft wirkt beispielsweise das Bremsverhalten der Boliden: Steigt man voll in die Eisen, blockieren die Reifen nach wenigen Momenten und das Auto wird unlenkbar – wie in der Realität. Dem kann man nur durch die „Stotterbremse“ entgegenwirken – so wird es allerdings schwierig, den richtigen Bremspunkt zu finden. Das ist der eine Grund, weshalb Sie während einer Meisterschaft öfter die Möglichkeit zu Testfahrten auf dem anstehenden Kurs nutzen sollten. Der andere Grund sind die Einstellungsmöglichkeiten an Schaltung, Flügeln, Federung, Stabilisatoren, Bremsen und Reifen; letztere werden automatisch den Wetterbedingungen angepasst. Auch wenn das Setup nicht das Format der Grand Prix-Serie hat (für dessen Verständnis man schon Mechaniker sein sollte), sondern ein in wenigen Stufen

gradierbares. So lässt sich bei den Flügeln gerade mal der Andruck in drei (Frontflügel) beziehungsweise fünf Stufen (Heckflügel) einstellen. Da das Auto aber trotzdem nicht bei jedem etwas misslungenen Überholvorgang gleich ausbricht und man schnell Fortschritte macht, kommt auch der Fahrspaß in den spannenden Rennen nicht zu kurz. Spannend, weil die Rennen von vielen Überholmanövern geprägt sind und stets sehr knapp ausgehen.

In puncto Grafik stellt schon die aktuelle Version von *Race Driver* sämtliche Konkurrenten in den dunkelsten vorstellbaren Schatten: Die Geschwindigkeit wird mit ungeahnter Qualität visualisiert und die Zweikämpfe prickelnd wie noch nie dargestellt. Dazu bedient sich Codemasters eines einfachen Tricks. Ist die Kamera auf ein Auto ausgerichtet, verwischen bei höheren Geschwindigkeiten Umgebungsobjekte wie Bäume und Häuser. Wenn Sie mit

250 km/h an einer Tribüne vorbeifahren, und dann zur Seite blicken, sehen Sie Konturen und Farben wie durch eine Milchglasscheibe. Nettes Extra: Für den ultimativen Panorama-Blick lassen sich drei Monitor zugleich nutzen (Matrox Surround Gaming).

Nach der spielbaren Version ist eines klar: Hier kommt ein ganz großer Titel! Und wer noch mehr braucht als „nur“ atemberaubende Grafik und begeisternde Fahrphysik, darf sich über die Originalstrecken, authentischen Autos und realen Fahrer freuen.

Mitlerleben statt nachleben ist die Devise – der storylastige Karriere-Modus schafft wirklich das Gefühl, mittendrin im Motorsportgeschehen zu sein. Die Grafik sorgt für offene Münder, dabei sind noch nicht mal alle Strecken fertig modelliert.

JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler Codemasters
Anbieter Codemasters
Termin Februar 2003

Vorschau

Das Schadensmodell

Das im Vergleich zur bereits erschienenen Playstation-2-Version kräftig aufgemotzte Schadensmodell beschert bei Unfällen spektakuläre Bilder von eingerissenem Blech an der Heckklappe, geplatzten Reifen, zerborstenen Scheiben oder abgebrochenen Teilen, die bei Massenkarambolagen wie Geschosse über die Strecke fliegen.



Der AMG-getunte CLK als DTM-Ausführung, ein wahres Traumauto – in diesem hervorragenden Zustand sowieso.



Ein paar Kurven und ein ungeschicktes Lenkmanöver weiter hat unser Benz keine Windschutzscheibe mehr – dafür aber eine verbeulte Motorhaube.



Sogar winzige Teile wie der Außenspiegel werden vom Schadensmodell berücksichtigt und brechen ab, wenn man, wie hier gezeigt, die Leitplanke küsst.

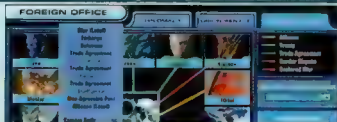


Jetzt ist alles zu spät: Die Motormaube hat sich gänzlich verabschiedet, nachdem das Kiesbett als Auslaufzone wieder nicht gereicht hat.

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen

1



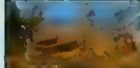
MASTER OF ORION 3 Selbst der Februar 2003 wackelt: Die Beta-Version ist so weit entfernt wie der Andromeda-Nebel. Dabei sollte das Weltraum-Besiedlungsspiel bereits im Dezember erscheinen.

2



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO Verzögerung vorprogrammiert: Die Solo-Variante des Multiplayer-Kults wechselt von Gearbox zu Ritual.

3



DIE GILDE ADD-ON Die Fans warten ungeduldig: Das Add-on mit vielen neuen Features war ursprünglich für Weihnachten geplant.

Top 3 Aufsteiger

1



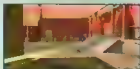
VIETCONG Pixelpracht in PC Games 01/03: Das Team von Illusion Softworks (Mafia, Hidden & Dangerous) bürgt für Qualität. Seiten zuvor wurde dicke Vegetation so glaubwürdig simuliert.

2



IMPOSSIBLE CREATURES Erstmals in den Top 50 vertreten: Amisantes Echtheit-Strategiespiel mit innovativer Spielidee (Seite 56).

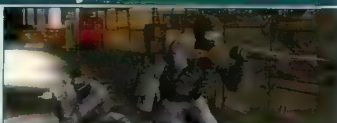
3



I.G.I. 2 Nicht ganz Splitter Cell-Niveau, aber in der gleichen Liga: Atemberaubende Schleich-Action mit Edel-Grafik von Codemasters!

Top 3 Absteiger

1



RAVEN SHIELD Alle Ressourcen auf Splitter Cell: Der prächtige Taktik-Shooter von RedStorm taucht nun erst drei Wochen nach Sam Fisher auf, dürfte die Rainbow Six-Fraktion aber im Sturm erobern.

2



BREED Der Mächtegen-Halo-Killer braucht noch ein gutes halbes Jahr. Grafisch schon jetzt überwältigend dank opulenter Spezialeffekte!

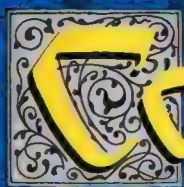
3



BLITZKRIEG Unverändert auf dem vorletzten Platz. Wir prognostizieren: Das wird das neue Sudden Strike! (Siehe Preview auf Seite 58)

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

| | | | | | |
|----|------|---|--|----------------------|------------------|
| 1 | (1) | - | Splitter Cell | Ubisoft Montreal | 31. Januar 2003 |
| 2 | (2) | - | Doom 3 | Activision | 2003 |
| 3 | (3) | - | Command & Conquer Generals | EA Software | 07/02 |
| 4 | (4) | - | Deus Ex 2: Invisible Wars | EA Pacific | 21. Februar 2003 |
| 5 | (5) | - | GTA: Vice City | Eidos Interactive | 10/02 |
| 6 | (6) | - | Unreal 2: The Awakening | Ion Storm | 2003 |
| 7 | (7) | - | Counter-Strike: Condition Zero | Take 2 Interactive | 07/02 |
| 8 | (8) | - | Master of Orion 3 | Rockstar Games | 2003 |
| 9 | (9) | - | DTM Race Driver | Infogrames | 11/02 |
| 10 | (10) | - | Colin McRae Rally 3 | Legends | 23. Januar 2003 |
| 11 | (11) | - | Freelancer | Vivendi Universal | 2003 |
| 12 | (12) | - | World of Warcraft | Ritual Entertainment | 04/02 |
| 13 | (13) | - | Black & White 2 | Infogrames | 5. Dezember 2003 |
| 14 | (14) | - | Baphomet's Fluch 3 | Codemasters | März 2003 |
| 15 | (15) | - | Max Payne 2 | Codemasters | aktuelle Ausgabe |
| 16 | (16) | - | Sam & Max 2 | Codemasters | 1. Quartal 2003 |
| 17 | (17) | - | Star Wars: Knights of the Old Republic | Codemasters | 01/02 |
| 18 | (18) | - | Star Wars: Galactic Battlegrounds | Codemasters | 1. Quartal 2003 |
| 19 | (19) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 20 | (20) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 21 | (21) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 22 | (22) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 23 | (23) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 24 | (24) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 25 | (25) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 26 | (26) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 27 | (27) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 28 | (28) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 29 | (29) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 30 | (30) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 31 | (31) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 32 | (32) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 33 | (33) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 34 | (34) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 35 | (35) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 36 | (36) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 37 | (37) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 38 | (38) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 39 | (39) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 40 | (40) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 41 | (41) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 42 | (42) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 43 | (43) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 44 | (44) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 45 | (45) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 46 | (46) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 47 | (47) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 48 | (48) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 49 | (49) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |
| 50 | (50) | - | Star Wars: The Force Unleashed | Codemasters | 01/02 |



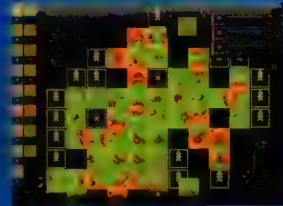
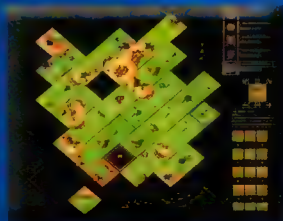
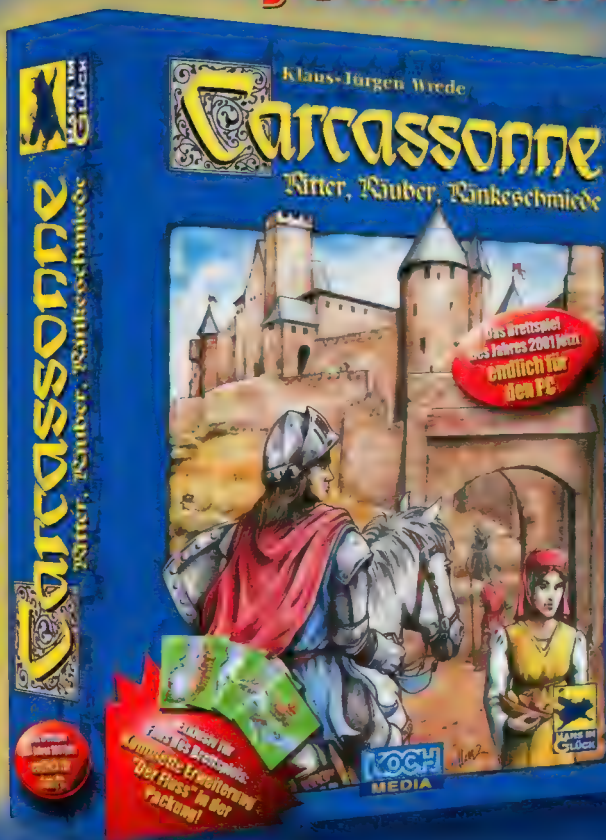
Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Das Brettspiel des Jahres 2001

jetzt für den PC

€ 19,99



PC ACTION

Preis/Leistung: 81%

Mehrspieler: 84%

- inkl. 12 original Flusskarten für das Brettspiel
- Detailgetreue Umsetzung des beliebten Brettspiels
- Unterschiedlich starke Computergegner für das Solo-Thema
- Neuer ISO-3D-Modus mit verbesserter Grafik
- Multiplayer-Matches über Netzwerk, Internet oder an einem PC/Modem (LAN)
- Welttrangliste für Online-Spieler

www.kochmedia.com

B: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg
A: Thurgasse 25, A-1120 Wien
CH: Höderstraße 2, CH-9008 St. Gallen

KOCH
MEDIA

Erhältlich im Fach- und Buchhandel oder unter 0180 11 85795
nur 4,91 Cent/Minute - deutschlandweit

www.softfunny.com

Der online Shop für Software, Games, Zubehör und Computerspiele

Aphrodite

5.1 Surround System



Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Klangqualität!

Mit diesem 5.1 Surround System befinden Sie sich immer mitten im Geschehen: Hören Sie, wie sich eine Tür hinter Ihnen schließt oder spüren Sie hautnah das Explodieren einer Galaxie!

FOR • FOR • FOUR
DOLBY
DIGITAL
SOUND SYSTEMS

900 W
P M P D



CUBE PAD
FOR GAME CUBE



ROCKETEER
FOR WINDOWS PC



X-WARRIOR
FOR XBOX



3 IN 1 WHEEL
FOR PS2

Info-Line: 0180-512 5133 (€ 0,12/Min.)
www.speed-link.com

TEST

DIE ICONS

USK-FREIGABE
18+ Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.

TIPPS & TRICKS
Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.

VIDEO Auf Heft-CD/DVD. Videos zeigen Szenen direkt aus dem vor-gestellten Spiel.

DEMO Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!

PATCH Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.

MEHRSPIELER Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.

ONLINE-SPIEL Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.

ADD-ON Bei der Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.

VORSICHT BUGS Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

EXKLUSIV Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verliehen wir den „Spiel des Monats“-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testleser Award verliehen; das neben Küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



REDAKTIONSKONFERENZ Mehrmals im Monat plant das PC-Games-Team die aktuellen Heftinhalte und diskutiert über die Spielbewertungen.

TESTCENTER

Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbring auf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Volldrumm) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Volldrumm Grün). Haben Sie ausreichend Arbeitsspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen? Mit welcher Spielperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in unten stehender Tabelle feststellen. Pro & Contra umfasst die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind. In der Empfehlung gibt die Redaktion nicht nur die rechte Genre-Konkurrenz an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia GeForce 256
Nvidia GeForce MX/200/400
Nvidia GeForce MX-420
ATI Radeon 7500
ATI Radeon

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500+
ATI Radeon 7700
ATI Radeon 7700
Nvidia GeForce 2
Nvidia GeForce 4 Ti 4200
ATI Radeon 7700 Pro
ATI Radeon 9500 Pro

High-End-Klasse
ATI Radeon 8500, LE
Nvidia GeForce 3
Nvidia GeForce 4 Ti 2000/500
Nvidia GeForce 4 Ti 4200
ATI Radeon 9000 Pro
ATI Radeon 9500 Pro

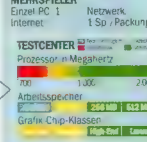
Luxus-Klasse
Nvidia GeForce 4 Ti 4400/4600
ATI Radeon 9700 Pro
ATI Radeon 9700 Pro

* Keine Treiber-Installation mehr
Stand: Dezember 2002

TESTURTEIL GTA 3

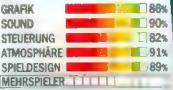
ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac
PREIS Ca. € 40,-
USK Ab 18 Jahren
TERMIN Erhaltlich
SPRACHE Dt. Untertitel

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel PC 1
Internet 1 Sp. / Packing



PRO & CONTRA

- Realistisch-komplexe Großstadt
- Sehr großer Umfang
- Passende Musikunterlegung
- Einzigartiger Genre-Mix
- Beschränkte Spielertunlition



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

BEWERTUNG

Die große Spielbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) stellt die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere“ Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spielstile.

SCHWIERIGKEITSGRAD Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

PC-Games-Wertungen

Spiele werden auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten eingestuft. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) miteinander vergleichen.

> 80%

Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spielegemist mit tollerloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafisch, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgeglichen worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

Hier würde „gut gemacht“ mit „gut gemacht“ verwechselt: Entwerfer enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schindler auf, Sie verpassen nichts.

Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50%

Diesen spielerischen Reifegrad werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

Die PC-Games-Redaktion

| | | | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|---|---|
| Petra Mauereder Strategie, Abenteuer petm@pcgames.de | Christian Müller Action, Abenteuer cmu@pcgames.de | Harald Wagner Sport, Strategie hwa@pcgames.de | Rüdiger Steidle Strategie, Action rsi@pcgames.de | Thomas Weiß Action, Abenteuer twa@pcgames.de | Dirk Gooding Action, Strategie dgo@pcgames.de | Justin Stolzenberg Sport, Action jst@pcgames.de | David Bergmann Abenteuer, Action dbs@pcgames.de |
|--|---|---|--|--|---|---|---|



Sim City

Das Schicksal Zehntausender in Ihren Händen: Neu Bürodorf, Schlafburg und Academy City brauchen einen Bürgermeister. **Noch nie war dieser Job so schön - und noch nie so schwierig.**

Einen Sohn zeugen, einen Apfelbaum pflanzen, ein Haus bauen – all das können Sie in **Sim City** nicht. Aber Sie können vielen hunderttausend Leuten die Möglichkeit geben, so etwas zu tun: indem Sie als Bürgermeister Ihren Mitmenschen Wohnung und Arbeit geben und ihnen so ein glückliches Leben ermöglichen.

Genau dies ist Ihre Aufgabe in der vierten Ausgabe des Evergreens **Sim City**. Wie bereits in sämtlichen Vorgängern liegt Ihnen ein großes Stück Land zu Füßen, auf dem Sie Wohn-, Gewerbe-, Agrar- und Industriege-

biete ausweisen. Sobald Sie die einzelnen Zonen mit Straßen verbunden und zudem eine solide Strom- und Wasserversorgung sichergestellt haben, gilt die Stadt als gegründet und auf wundersame Weise beginnt Leben zu sprießen: Auf den Baugründen entstehen idyllische Einfamilienhäuser, im Gewerbegebiet öffnet ein Autokino seine Pforten und die ersten Stadtbewohner versuchen sich im Ackerbau.

So könnte es bleiben, wenn man als Spieler nicht ständig den Wunsch nach etwas Größerem und Besserem hätte. Wo 500 Einwohner Wohnung und Ar-

beit finden, könnten schließlich auch 1.000 leben. Ein wichtiger Motivator dabei ist die Detailfülle, mit der Maxis die **Sim City 4-Städte** mit Leben erfüllt: Vor Sehenswürdigkeiten bilden sich Menschenmengen und Staus, in den Gärten spielen Kinder und über der Müllhalde kreisen die Möwen. Des Nachts ist auf den Straßen weniger los, zum Ausgleich verleihen müde Straßenlaternen, die Lichtkegel der wenigen Autos und die beleuchteten Wohnungsfenster der Stadt einen verschalenen Eindruck.

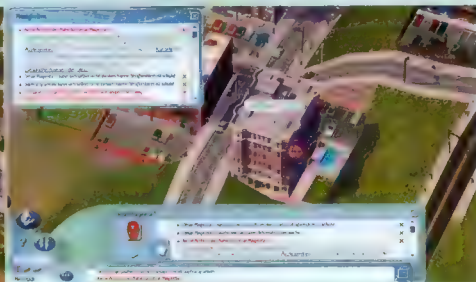
Optischer Abwechslungsreichtum wird ohnehin groß geschrieben: Die Bewohner und

Der Sim in der City

Bis zu fünf Sims können in jeder Stadt einziehen und dem Spieler als persönlich betroffene Berater dienen. Diese berichten fortan von ihrem Leben, dass eine überfremde Polizei die Kinder verhöhrt hat, dass sie keinen Doktor für ihren gebrochenen Arm finden, dass das Haus eingestürzt ist oder dass sie den Spieler wegen fehlender Kraftwerke als „Fürsten der Dunkelheit“ bezeichnen.



RENT-A-SIM Wer Die Sims nicht besitzt, darf aus 21 vorgefertigten Simulanten wählen.



REDESCHWAL Der Sim Omar Magenta erzählt von seiner Sorge über die Ärztedichte.

4

die Industriebetriebe wurden in jeweils drei Einkommensklassen eingeteilt, die Gewerbebetriebe sogar in fünf. Abhängig von der benötigten und der erlaubten Bebauungsdichte erstellen die Sims die jeweils passenden Bauwerke – bei jeweils rund zehn per Zufallsgenerator ausgewählten Gebäuden entstehen so abwechslungsreiche, realitätsnahe Städte.

Da man zwangsläufig dem Drang erliegt, die Stadt wachsen zu lassen, weist man also neue Baugebiete aus. Wie im wirklichen Leben werden dabei Erschließungskosten fällig – zusammen mit der zusätzlich not-

wendigen Strom- und Wasserversorgung geht das Platzschaffen daher gehörig ins Geld. Immerhin ziehen flugs weitere Sims ein und erfreuen den Spie-

Vor Sehenswürdigkeiten bilden sich Menschenmengen und Staus, in den Gärten spielen Kinder und über der Müllhalde kreisen die Möwen.

ler mit einer scheinbar aufblühenden Stadt. Doch bald schon hageln die ersten Beschwerden: Die Bürger wollen Schulen, Polizeistationen, Ärzte, eine Feuerwehr, mehr Strom, mehr Wasser,

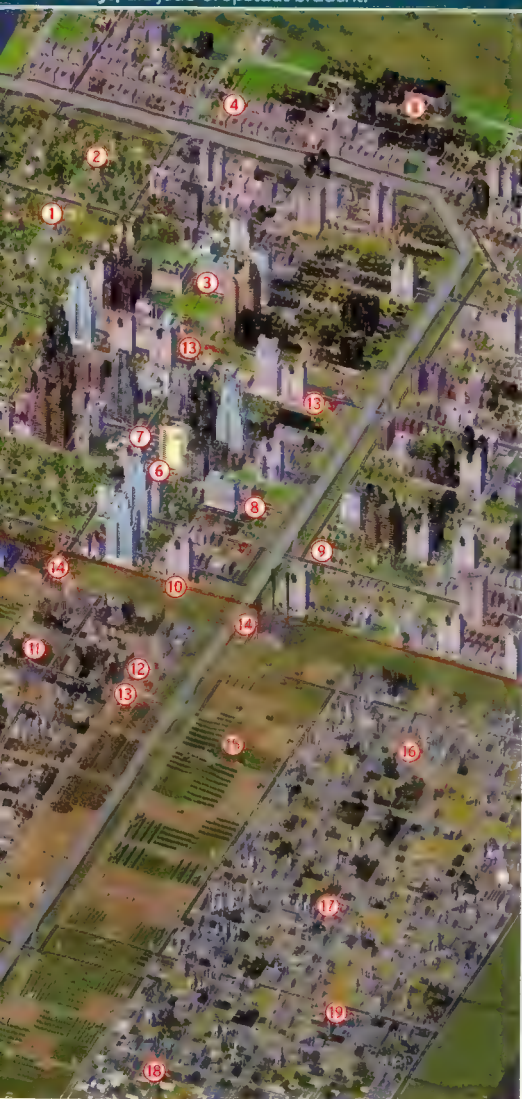
eine Müllabfuhr und etliches mehr. Wer nun wie in den Vorgängertiteln all diese Wünsche befriedigt, sollte dabei die Bilanz genauestens im Auge behalten:

In **Sim City 4** steht man immer mit einem Bein im Schuldturn, selbst geringfügige Änderungen an einem funktionierenden System können das Spiel schnell beenden. Zwar sind die genannten

Einrichtungen in der Anschaffung sehr preiswert, die allmonatlich anfallenden Gehälter reißen aber bald ein gigantisches Loch in die Haushaltskasse. Auf die Schnelle die Steuern zu erhöhen, ist in dieser Situation eine eher schlechte Idee, da die ohnehin noch schlecht verdienenden Sims darauf mit Abwanderung reagieren. Flugs ist das Startkapital aufgebraucht, der Stadt droht der Konkurs und dem Spieler die unehrenhafte Entlassung. Doch kaum in den roten Zahlen, meldet sich schon Vater Staat und unterbreitet dem Bürgermeister ein Angebot, das er in seiner Lage nicht ablehnen kann:

FREIZEIT-OASE
Sind genügend wohlhabende Bürger in der Stadt, gibt es zur Belohnung ein Erholungszentrum.

19 Dinge, die jede Großstadt braucht:



1 Sportplatz dient als Naherholungsgebiet

2 Lucusvillen für die Akademiker

3 Wolkenskräner behalbergen bis zu 2.000 Personen

4 Wohnblocks für die Mittelschicht

5 Slums mit ungepflegten Häusern

6 Casino erhöht die Kriminalität

7 Wasserpumpen verkaufen das Wasser an alle Nachbargemeinden

8 Bushaltestelle

9 Stau, verursacht durch fehlende öffentliche Verkehrsmittel

10 Stadtgrenze ist für Strom, Wasser und sämtliche Verkehrsmittel durchlässig

11 Smog hort an der Stadtgrenze auf

12 Güterbahnhof

13 Personenbahn als ÖPNV

14 Kraftwerk zum Verkauf des Stroms an alle Nachbargemeinden

15 Agrarflächen für unangebildete Arbeiter

16 Schwerindustrie für schlecht ausgebildete Arbeiter

17 Diversifizierte Industrie für gut ausgebildete Angestellte

18 High Tech-Industrie für Akademiker

19 U-Bahn-Station ist mit der Wohnstadt verbunden

Als Gegenleistung für ein wenig Baugrund werden hohe monatliche Zahlungen in Aussicht gestellt. Rakentestgelände, Gefängnisse und Sondermülldeponien zeugen bald darauf vom wirtschaftlichen Unvermögen des Spielers und vertreiben die empfindlichen Sims.

Die Finanzierung Ihrer Stadt sollte daher so schnell wie möglich auf andere Beine gestellt werden. Ihre Chance: Nach einigen Jahren haben die ersten Bürger ihre Schulausbildung beendet und können nun in frisch errichteten Büros gut bezahlte Jobs annehmen. Das damit einhergehende höhere Steueraufkommen kann die Stadt aus der Schuldenfalle befreien, außerdem wird das Stadtbild durch die entstehenden Luxusiedlungen deutlich verschönert. Je reicher die Sims sind, desto mehr Wert legen sie allerdings auf die

dem Stadtgebiet machen die aktuelle Situation sichtbar. Aber trotz dieser Werkzeuge wird es nie gelingen, die meist runden Einflussgebiete von Schulen oder Feuerwehren auf die drei Zonentypen und die in Quadrate eingeteilte Karte optimal zu verteilen. Und so ist man immer entweder auf der Suche nach Versorgungs- oder aber nach Haushaltslöchern. Leider kann Sim City 4 nicht alle offenen Fragen beantworten: Wovon ist die Bürgermeisterbewertung abhängig? Warum liegt die durchschnittliche Lebenserwartung trotz des perfekten Gesundheitssystems nur bei 40 Jahren? Woher kommt die plötzliche Wasserknappheit?

Wie bereits in den Vorgängerversionen steht es dem Spieler frei, Katastrophen auf seine Stadt loszulassen. Vulkanausbrüche lassen in der Innenstadt

Die Chance für den Stadtsäckel: Nach einigen Jahren Schulausbildung erhalten die Steuerpflichtigen gut bezahlte Jobs

Erfüllung ihrer Bedürfnisse: Sie lassen sich nur in Stadtvierteln nieder, in denen Bildungs-, Sicherheits- und Gesundheitssysteme perfekt ausgebaut sind, in denen keine Umweltprobleme herrschen und in denen eine gute Anbindung an Schnellstraßen und öffentliche Verkehrsmittel kurze Fahrzeiten verspricht. Werden all diese Anforderungen erfüllt, beladen die Sims den Umzugswagen, verlassen ihre Mittelklasse-Eigenheime und erbauen sich hübsche Villenviertel. Ihr altes Haus lassen sie einfach zurück, weshalb man tatenlos zusehen muss, wie aus den ehemals belebten Quartieren in kürzester Zeit Slums entstehen.

Sim City ist ohnehin vor allem ein Spiel für den Beobachter. Der größte Teil der Stadt wird schließlich von den Bürgern erbaut, man selbst sorgt nur für die Baugebiete sowie für die Infrastruktur und deren Finanzierung. Hierzu stehen einige Hilfsmittel zur Verfügung: Insgesamt 16 Graphen zeigen die zeitliche Veränderung des Bildungsniveaus oder der Verkehrsdichte, weitere 16 farbige Overlays auf

brodelnde Lavakegel wachsen, Gewitterblitze setzen Wohnhäuser in Brand und ein überdimensionaler Roboter trampelt die Industrie nieder. Aber wer will schon freiwillig dabei zusehen, wie seine in tage- oder wochenlanger Aufbauarbeit aufgeblühte Stadt in Flammen aufgeht? Die Feuer, die außerhalb der Feuerwehr-Einzugsgebiete ausbrechen und sich durch ganze Häuserzeilen fressen können, sind schon schlimm genug.

Viel lieber ist man seinen Sims doch ein guter Bürgermeister, dem sie ihre Liebe bezeugen und ihm als Zeichen der Anerkennung den Bau von insgesamt 28 Boni anbieten: Die Statue, die Bürgermeistervilla oder der Jahrmarkt streicheln nicht nur das eigene Ego, sondern dienen den Sims auch als Sebenswürdigkeiten, die ihr Wohlbefinden erhöhen. Eine saubere, glückliche und wohlhabende Stadt wird darüber hinaus gerne von Investoren gesehen, die schon mal kostenlos eine Privatschule oder ein Hotel erbauen lassen.

Aber selbst wenn man seine Stadt mit solchen Wahrzeichen

ERFÜLLE DIR DEINE GEILSTEN FANTASIEN!

IN EINEM DUNKLEN RAUM VÖLLIG
FREMDEN PERSONEN BEGEGNEN.

DEN NERVENKITZEL
DES VERBOTENEN KOSTEN.

VIELLEICHT SOGAR GEFESSELT?

SICH VERKLEIDEN UND
AUFREGENDE ABENTEUER ERLEBEN...

Vielfalt der Architektur

Vor allem die grafische Vielfalt erzeugt die lebendig wirkenden Städte. Dazu verfügt Sim City 4 nicht nur über rund 200 Gebäude, zusätzlich liegen diese auch in sechs Varianten vor. Hier die vier wichtigsten im Überblick.



NEUBAU Ist das Gebäude neu und hauptsächlich mit den passenden Mietern belegt, macht das Wohnhaus einen gepflegten Eindruck.



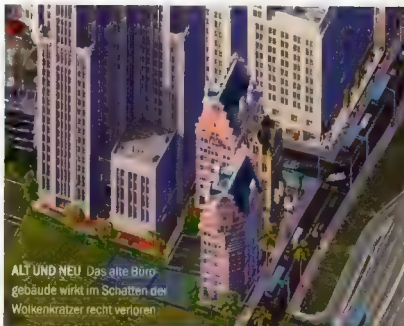
ABSTIEG Haben sich mehrere soziale Schichten eingemietet, sieht man dem Gebäude den sich entwickelnden Verfall sofort an.



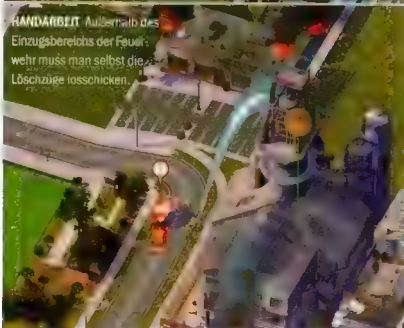
LEERSTAND Sobald das Wohnhaus längere Zeit leer steht, klaffen große Löcher in der Fassade. Der Abriss ist unumgänglich.



NACHT Bei völlig intakten Gebäuden brennt nachts das Licht. Verfallene oder leer stehende Häuser bleiben dunkel.



ALT UND NEU Das alte Bürogebäude wirkt im Schatten des Wolkenkratzer recht verloren.



HANDARBEIT Außerhalb des Einzugsbereichs der Feuerwehr muss man selbst die Löscharbeiten durchführen.

förmlich zugepflastert hat, kann sich das Blatt jederzeit wenden. Ein einziges falsch ausgewiesenes Gebiet oder an der unpassenden Stelle errichtetes Gebäude kann eine ganze Stadt ins Unglück treiben. Beispielsweise meiden die Bewohner die Nähe qualmender Ölkraffwerke und der See- bzw. Flughafen erfreut zwar die Industrie und das Gewerbe, verschreckt aber die An-

wohner. Die High-Tech-Industrie mag darüber hinaus nicht neben der Schwerindustrie bauen. Da die letzteren beiden aber ohne Zutun des Spielers im Industriegebiet errichtet werden, muss zum Erreichen des gewünschten Stadtbilds oftmals die Planiermaße des Lebenswerk einiger Sims vernichten.

Mit Plazas, Fußball- und Spielplätzen oder Parks kann

man den Abwanderungsprozess bremsen, ganz aufhalten kann man ihn nie. Eine Lösung des Problems besteht darin, nicht zusammenpassende Zonen in großer Entfernung voneinander einzurichten. Dies würde aber lange Arbeitswege und Staus bedeuten, was so manchen Sim allzu sehr verärgert.

Glücklicherweise hat Maxis das Prinzip der Region einge-

führt: Eine Region besteht aus bis zu 64 quadratischen, unterschiedlichen großen Stadtgebieten. Beispielsweise sind in dem vorgefertigten London die „Städte“ Kensington und Fulham bereits angelegt, 30 weitere Gebiete warten auf ihre Gründung. Insgesamt sechs Regionen werden mitgeliefert, mit einem mächtigen Terraforming-Werkzeug werden zusätzliche Regio-

Spezialgebäude

Zeichen der Schande und Streicheleinheiten fürs Ego – in Sim City bekommt jeder das, was er verdient.

Wahrzeichen

Wer Geld hat, darf protzen: Pyramiden, die Freiheitsstatue, das Guggenheim-Museum, der Berliner Fernsehturm und andere Wahrzeichen ziehen Investoren und Bewohner an.



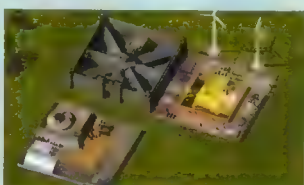
Belohnungen

Nach dem Erreichen bestimmter Einwohnergrenzen, Beliebtheitswerte oder Versorgungsleistungen darf die Stadt Märkte, Unis oder Radiosender bauen.



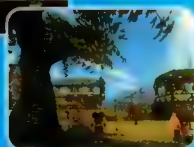
Geschäftsabschlüsse

Ist die Stadt in einer Notlage, bietet Vater Staat an, gegen monatliche Pachtzahlungen Raketenstegelande, Gefängnisse oder Giftmülldeponien zu errichten.



ROLLENSPIELE SIND GEIL!

Rette die Menschheit! Ob als Ritter,
Magier oder Dieb entscheidest Du!



44,-

Mitreissende Geschichte in einer
lebendigen Welt. Geeignet ab 12 Jahren
Art. Nr.: 903 6089



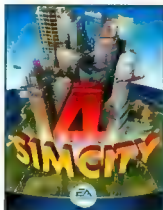
181x in Deutschland

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter:
www.saturn.de



SATURN

GEIZ IST GEIL!



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Sechs vorgefertigte Regionen
- Städte einer Region können verbunden werden
- Neun Zonenarten (Wohnungen, Industrie und Gewerbe in je drei zulässigen Bauschichten)
- Zweit Attraktivitätsfaktoren (Umwelt, Energie, Verkehrsanbindung, Sicherheit)
- 17 Infrastrukturgebäude (Kraftwerke, Busstationen, Schulen, Polizei)
- 21 Wehrzeichen

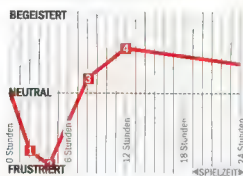
Zahlen & Fakten

| | |
|-------------------------------|--|
| Genre: | Aufbau-Strategie |
| Vergleichbare Spiele: | Anno 1503, Der Industriemagnat 2 |
| Entwickler: | Maxis |
| Vom gleichen Entwickler: | The Sims |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Adresse des Publishers: | Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln |
| Telefon des Publishers: | 0221-97582 0 |
| Offizielle Website: | www.simcity.de |
| Website des Publishers: | www.electronicarts.de |
| Website des Entwicklers: | www.maxis.com |
| Beste Fanseite: | w11933 telia.com/~u19311232/home.html |
| Telefon-Hotline (Kosten): | 0190 7544664 (1,24 €/Min, Mo bis Sa., 11 bis 20 Uhr) |
| Attersempfehlung lt. USK: | Ohne |
| Termin: | 17. Januar 2003 |
| Preis lt. Hersteller: | Ca. € 50,- |
| Inhalt der Packung: | 1 CD, farbiges Handbuch (44 S.) |
| Sprache Spiel: | Deutsch |
| Sprache Handbuch: | Deutsch |
| Durchschnittliche Spieldauer: | 100 Stunden |

Im Wettbewerb

| | Industriemagnat 2 | Anno 1503 | Sim City 4 | Pro & Contra |
|--|-------------------|-----------|------------|--|
| GRAFIK | 77 | 86 | 84 | <ul style="list-style-type: none"> ○ Auflösungen bis zu 1600x1200 ○ Detaillierte Bauwerke ○ Viele animierte Details ● Extrem schlechte Performance |
| Detailreichtum Spielfeld | 74 | 88 | 86 | |
| Detailreichtum Objekte | 58 | 87 | 80 | |
| Vielfalt der Spielwelt | 74 | 85 | 75 | |
| Animation der Objekte | 65 | 80 | 74 | |
| Effekte | 33 | 70 | 72 | |
| SOUND | 66 | 86 | 76 | <ul style="list-style-type: none"> ● Zahlreiche gute Musikstücke ● Kaum Soundeffekte |
| Musik | 79 | 85 | 83 | |
| Soundeffekte | 60 | 80 | 60 | |
| Stimmen / Kommentar | 0 | 85 | 0 | |
| STEUERUNG | 90 | 82 | 83 | <ul style="list-style-type: none"> ● Übersichtliche Menüstruktur ● Glaubwürdige Statistiken ● Globale Verändern anderer Objekte |
| Bedienungselemente / Navigation | 94 | 79 | 87 | |
| Präzision der Steuerung | 76 | 80 | 76 | |
| Übersichtlichkeit / Perspektive | 82 | 75 | 76 | |
| ATMOSPHERE | 81 | 90 | 82 | <ul style="list-style-type: none"> ● Authentisches Städtewachstum ● Glaubwürdige Szenarien ● Aufwändige Analysewerkzeuge ● Keine Story, kein Spielziel |
| Spannung / Überraschungen | 84 | 83 | 83 | |
| Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit | 27 | 88 | 70 | |
| Story / Dialoge / Kommentare | 81 | 72 | 70 | |
| Inszenierung | 40 | 75 | 58 | |
| SPIELEDISIGN | 86 | 73 | 89 | <ul style="list-style-type: none"> ● Innovatives Regionalkonzept ● Ergonomische Umsetzung ● Lang anhaltende Motivation ● Abundant hoher Schwierigkeitsgrad ● Geringe KI der Einsatzkräfte ● Zu kurzes Tutorial |
| Komplexität / Spieltiefe | 81 | 75 | 80 | |
| Einspielgefühl / einkauf | 76 | 62 | 67 | |
| Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads | 52 | 60 | 52 | |
| Verhalten der Computerfiguren | 32 | 68 | 44 | |
| Innovationen | 83 | 50 | 46 | |
| MEHRSPIELERMODUS | 28 | - | - | <ul style="list-style-type: none"> ● Kooperativer Mehrspielermodus geplant ● Mehrspielermodus noch nicht aktiv |
| Abwechslung der Spielmodi | 12 | - | - | |
| Interaktion mit M.I. / Gegenspielern | 5 | - | - | |
| Einstellungsmöglichkeiten | 38 | - | - | |
| TEST-AUSGABE: | PGS 08/02 | PGS 02/03 | PGS 02/03 | |
| WERTUNG: | 64 | 89 | 80 | <p>WAS IST WAS?</p> <p> ■ Schlechter als die Vergleichsspiele ■ Besser als die Vergleichsspiele </p> |

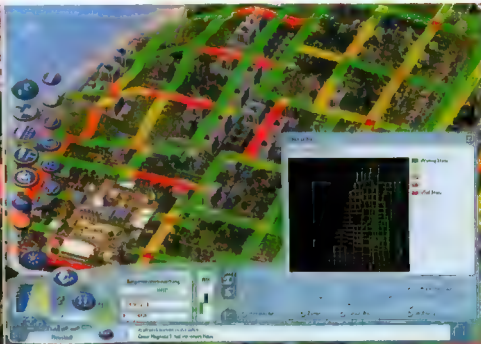
Motivationskurve



Leistungs-Check



| | WAS IST WAS? | Technisch unmöglich | Unkomfortabel | Akzeptable | Optimal |
|-------------------------|--|---|---|---|---|
| MINIMALE DETAILS | GeForce 4 MX GeForce 2 GTS GeForce 3 Kyro II Radeon 64 Radeon LE Radeon 9700 Pro GeForce 4 MX GeForce 4 TI 4200 GeForce 4 TI 4600 | PIII 750/128 PIII 1.000/256 Athlon 1.300/256 XP 1.800/256 XP 1.800/512 P4 2.400/1024 | PIII 750/128 PIII 1.000/256 Athlon 1.300/256 XP 1.800/256 XP 1.800/512 P4 2.400/1024 | PIII 750/128 PIII 1.000/256 Athlon 1.300/256 XP 1.800/256 XP 1.800/512 P4 2.400/1024 | PIII 750/128 PIII 1.000/256 Athlon 1.300/256 XP 1.800/256 XP 1.800/512 P4 2.400/1024 |
| MAXIMALE DETAILS | GeForce 2 MX GeForce 2 GTS GeForce 3 Kyro II Radeon 64 Radeon LE Radeon 9700 Pro GeForce 4 MX GeForce 4 TI 4200 GeForce 4 TI 4600 | PIII 750/128 PIII 1.000/256 Athlon 1.300/256 XP 1.800/256 XP 1.800/512 P4 2.400/1024 | PIII 750/128 PIII 1.000/256 Athlon 1.300/256 XP 1.800/256 XP 1.800/512 P4 2.400/1024 | PIII 750/128 PIII 1.000/256 Athlon 1.300/256 XP 1.800/256 XP 1.800/512 P4 2.400/1024 | PIII 750/128 PIII 1.000/256 Athlon 1.300/256 XP 1.800/256 XP 1.800/512 P4 2.400/1024 |



nen erstellt. Jede Stadt einer Region kann mit Autobahnen, Landstraßen, U-Bahnen sowie Strom- und Wasserleitungen mit ihren Nachbargemeinden verbunden werden, wodurch ein reger Pendelverkehr der arbeitenden Bevölkerung entsteht.

Da auch Handel mit Müll, Wasser und Strom möglich ist und zudem verseuchtes Grundwasser und Smog an den Stadtgrenzen Halt machen, kann man nun Industrie-, Gewerbe- und Wohngebiete strikt voneinander trennen. Industrie, Kraftwerke und Mülldeponien kommen in

eine Zone, Wohnungen und Wasserpumpen in die andere, das Gewerbe in die dritte Zone. So finden fast alle Betriebe und Bewohner den passenden Standort, ohne lange Verkehrswege in Kauf nehmen zu müssen.

So angenehm und innovativ das Regionen-Prinzip aber auch ist, so sehr kann man damit die Spielbalance aus dem Gleichgewicht bringen. Denn die Spiel-designer haben dem Bürgermeister damit die Lizenz zum Gelddrucken ausgestellt: Während man an einer Stadt baut, kann man der Nachbarstadt

unnötig große Mengen Strom und Wasser verkaufen, was die Kassen ordentlich füllt. Da beim Nachbarn die Zeit stehen bleibt, kostet ihn das keinen Cent. Stellt man vor dem Verlassen der aktuellen Stadt die Verträge auf ein sinnvolles Niveau zurück, hat dieser unmoralische Bilanztrick keinerlei negative Auswirkungen.

Aber nicht nur aus ethischen Gründen nimmt man bald von der exorbitanten Speicher- und Ladzeiten möchte man das Wechseln der gerade aktuellen Stadt

schlichtweg vermeiden. Auch die Hardwareanforderungen sind bemerkenswert: Vor allem Wohngebiete und deren Bewohner zehren gehörig an der Prozessorleistung. Als Faustregel gilt: Jedes Megahertz kann maximal zehn Bewohner flüssig berechnen. Ab 100.000 Bewohnern wird Sim City 4 unspielbar langsam und 150.000 Bewohner bringen das Programm zuverlässig zum Absturz – und das, obwohl auf eine durchschnittliche Stadtfläche locker 400.000 Bewohner passen würden. HARALD WAGNER

MEINUNG

PETRA MAUERÖDER



Schade, dass so viele Sim City-Fans mangels adäquater Hardware auf dieses Sucht-Spiel verzichten müssen...

Sim City 4 lässt mich früher aufstehen und später zu Bett gehen – so süchtig macht das Ding, obwohl es sich ja kaum anders spielt als Sim City 2000 oder 3000. Und nachts grübelt man allen Ernstes, ob man nicht doch lieber von Anfang an eine Autobahn... oder ob man die Feuerwehr-Wünsche nicht doch erst mal ignorieren... oder ob's nicht eine einzige Bücherei auch tut. Zwei Dinge nerven und kosten Wertungspunkte: Kaum ist der Ort größer als eine Reihenhausiedlung, grüßt man viel zu schnell in die Miesen – das kann einem schnell den Feierabend verderben. Und zweitens quält Sim City 4 den PC förmlich mit den Unmengen liebevoller Kleinteile – wer schraubt da schon freiwillig die Detailsstufe nach unten? Und wenn es jetzt noch konkrete Aufgaben („Lösen Sie die Verkehrsprobleme in Manhattan“) gäbe, wäre ich wahrscheinlich gar nicht mehr vom PC wegzubekommen...

MEINUNG

HARALD WAGNER



Der Reiz, nebenbei nach dem Rechten zu sehen oder ein kleines Detail zu verbessern, ist auch nach Wochen noch sehr groß.

Sim City 4 spielt man nicht zwischendurch, man spielt es nebenbei. Man kann sich zwar damit unterhalten, den Sims beim Aufbau ihrer Stadt zuzusehen, nach etlichen Stunden wird das aber langweilig. Und spätestens dann ist die Stadt so groß, dass man jede der zahlreichen Animationsstufen als Diashow bewundern darf. Aber abschalten? Niemals! Der Reiz, nebenbei nach dem Rechten zu sehen oder ein kleines Detail zu verbessern, ist auch nach Wochen noch sehr groß. Der Reiz, nebenbei nach dem Rechten zu sehen oder ein kleines Detail zu verbessern, ist auch nach Wochen noch sehr groß.

TESTURTEIL

SIM CITY 4

ENTWICKLER

Maxis

PREIS

Ca. € 50,-

USK

Ohne

ZIELGRUPPE

Forgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1

Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTZENTRUM

Prozessor in Megahertz

500 1000 2500

Arbeitsspeicher

128 MB 256 MB

Gratik Chip Klassen

Pro & CONTRA

Details che Grafik

Gigantische Spielwelt

Riesiges Suchtpotenzial

Enorme Hardwareanforderungen

Exorbitante Speicher- und Ladzeiten

GRAFIK

84%

SOUND

76%

STEUERUNG

83%

ATMOSPHERE

82%

SPIELDESIGN

69%

MEHRSPIELER

84%

76%

83%

82%

69%

Dieser Grafik können Ihnen gefallen.

www.sim-city.com oder

DER INDUSTRIEGIGANT 2 machen.

Die 4^{te} Offenbarung

Vollversion
auf Hefi CD

D40

"Skelette entsteigen ihren Gräbern, Trolle kommen aus ihren Höhlen hervor, Goblins terrorisieren die Landstraßen und Raubritter bevölkern die Wege. Die Zeit der 4. Offenbarung ist gekommen."

Zum Spiel

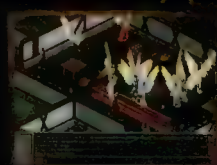
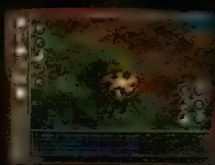
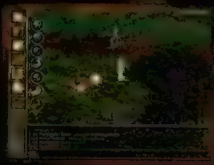
In diesem epischen Massive Multi-player Online-Rollenspiel erleben Sie als Krieger, Bogner, Magier oder Amazone eine Welt voller fantastischer Abenteuer. Die 4. Offenbarung hat von "com/online" eine besondere Empfehlung im Bereich Online-Spiele erhalten. Das Hauptgeschehen konzentriert sich bei diesem Spiel auf den Kampf und der hat es in sich.

Onlinespiel

Treffe Dich mit Hunderten anderer Spieler rund um die Uhr zum spielen, chatten und kämpfen! Der Spieler wird auf Hunderte von Mitstreitern treffen, da teilweise bis zu 400 Spieler gleichzeitig unterwegs sind. Dies macht den besonderen Reiz des Spiels aus, denn immer wieder können sich Gleichgesinnte zusammen den Monsterscharen stellen - hier ist Gemeinschaftssinn und echter Kampfgeist gefragt!

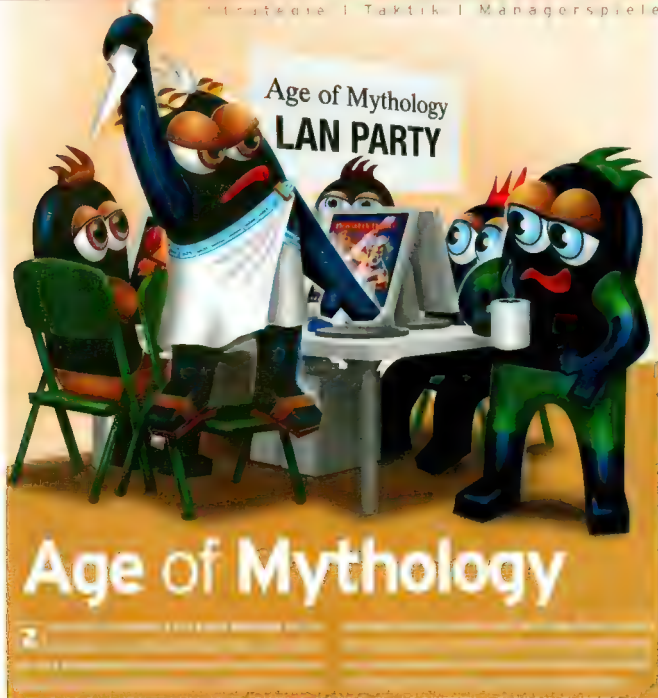
Specials

Unter www.d40.de/pcgames könnt Ihr das Spiel bis Level 7 kostenlos antesten. Also schaut rein und seid dabei!



STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managementspiele

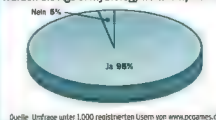


Sie bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

| | |
|---|----|
| GRAPHIK | |
| Animationen | 2+ |
| Grafik (Spielwelt, Effekte) | 2+ |
| SOUND | |
| Kommentare/Sprachausgabe | 2- |
| Musik | 2+ |
| Soundeffekte | 2 |
| INTELLIGENZ | |
| Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades | 2- |
| Einsteigerfreundlichkeit | 2+ |
| Innovationen | 2- |
| Langzeitmotivation | 2+ |
| Steuerung | 2+ |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.agegames.de

Würden Sie Age of Mythology weiterempfehlen?



Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Spannende Solo-Kampagne
- 2. Unterschiedliche Partelen
- 3. Götter und mythologische Einheiten
- 4. Schöne Grafik
- 5. Viele Technologien und Einheiten
- 6. Wenige Innovationen
- 7. Niedriges Einheitenlimit
- 8. Kleiner Spielausschnitt
- 9. Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- 10. Götter und mythologische Einheiten

FÜNF FRAGEN AN DEN PROFI

„Age of Mythology hat die Erwartungen der Fans erfüllt.“

PC Games: Hat Age of Mythology in denen Augen die Erwartungen der Fans erfüllt?

Beyer: „Ja. Sicherlich gibt es immer Wünsche einzelner Fans, die nicht alle umgesetzt werden können, doch der größte Teil wurde von den Ensemble Studios erfüllt.“

PC Games: Die bisherigen Folgen von Age of Empires glänzten auch durch ihr historisches Flair – wie passen die Fantasy-Einheiten und die Götter in die bislang realistische Age-Welt?

Beyer: „Über den Punkt kann man sicher diskutieren und genau das hat die Age-Community auch getan. Manche Fans finden, dass es einfach nicht zu den Vorgängerspielen passt. Und dann gibt es eine Gruppe, zu welcher ich auch gehöre, die damit kein Problem hat. Klar, es gibt keine Zyklopen, Anubiten oder Drachen, jedoch beruhen alle diese Spielelemente auf historischen Sagen und Erzählungen, die im damaligen Leben sehr wichtige Rollen eingenommen haben.“

PC Games: Wünscht ihr euch denn noch ein „richtiges“ Age of Empires 3?

Beyer: „Einerseits wünschen wir uns natürlich



MARTIN BEYER, Webmaster von www.aomn.de

einen Nachfolger für die AoE-Reihe, doch ist die Frage, welche Epoche dieses Spiel behandeln würde. Chronologisch gesehen würde das Spiel mehr oder weniger in die Neuzeit reichen, was heißt, dass anstelle der gewohnten Ritter automatische Feuerwaffen, Panzer und Kampffahrzeuge in den Vordergrund rücken würden. Und das wäre für viele Age-Fans ein Problem.“

PC Games: Seid ihr mit der Mehrspieler-Balance und dem ESO-Multiplayer Dienst zufrieden?

Beyer: „Teils, teils. Über die Mehrspieler Balance können wir uns in keiner Weise beklagen. Las-

ter gibt es aber im Gegensatz dazu über ESO nicht nur Gutes zu berichten. Das neue Online-System weist noch einige Fehler auf. Neben einigen vermissten Features, welche im Battle.net zur Verfügung stehen (individuelle Chatsprüche oder Team-Rankings), gibt es besonders mit dem Ion1-Rating-System viele Probleme, welche das Spielen beziehungsweise das ernsthafte Verfolgen der Ladder nicht attraktiver machen – zum Beispiel wird ein Teil der absolvierten Spiele aufgrund von Systemfehlern nicht gewertet.“

PC Games: Was wünscht ihr euch für die Masters-CD? Bezeichnung, was habt ihr an Age of Mythology vermisst?

Beyer: „Wir sind mit der derzeitigen Ausstattung von AoM sehr zufrieden. Es gibt durch die 3 Kulturen, 9 Götter und 27 Untergötter eine Vielzahl von Möglichkeiten in einem Spiel vorzugehen. Natürlich wünschen wir uns für das X-Pack eine oder mehrere neue Kulturen mit neuen Göttern und Einheiten. Laut Umfragen würden sich die Fans besonders über eine asiatische Erweiterung oder Südamikaner freuen.“

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTOPH SCHULZ, 18, Schüler:

„Dieses unvergleichliche Age-Feeling, diesmal gepaart mit göttlichen Mächten und mythischen Wesen. Massen schachten machen wie gewohnt Spaß, die Grafik und der Sound sind super und der Spielstil auf sehr hohem Level. Unvergleichliche Schätze! Reichtum/Fehler und offensichtlich nicht korrigierter Text in der deutschen Version.“

OLIVER FRANK, 30, Call Center Agent:

„Age of Mythology ist zu Beginn ein sehr fesselndes und atmosphärisches Spiel mit ähnlich guten Missionen wie Warcraft 3. Allerdings unterschätzen sich die Völker nicht stark genug und dadurch wird es ab der Agwitten-Kampagne äußerst langweilig. Vor allem im Multiplayer-Modus kann Age of Mythology bei weitem nicht mit Warcraft 3 mithalten.“

RALPH LUGER, 21, Student:

„Age of Mythology ist zu Beginn ein sehr fesselndes und atmosphärisches Spiel mit ähnlich guten Missionen wie Warcraft 3. Allerdings unterschätzen sich die Völker nicht stark genug und dadurch wird es ab der Agwitten-Kampagne äußerst langweilig. Vor allem im Multiplayer-Modus kann Age of Mythology bei weitem nicht mit Warcraft 3 mithalten.“

COZÉ OTTFRIED DUST, 42, selbstständig:

„Der Vorfall mangelnder Innovationen kann ich nicht unterschreiben. Die neue Oup, das Götter- und das Heidentum sind sehr gut integriert in das ansonsten noch wie vor fast perfekteste Spiel der Vorgänger. Handlung Handbuch zu sein, zu unbeschränkt, auch das CD-Handbuch weiß es nicht raus (eben ein Strategieglossar als eine Handlungswerkstatt)“



Anstoß 4 heißt Anstoß 4, weil's erst mit dem vierten Patch halbwegs funktioniert? Die Halbzeit-Bilanz von PC Games.

Folgende Situation: Ottmar Hitzfeld wechselt vom „FC Hollywood“ nach Dortmund und nimmt auch gleich Ballack, Ze Roberto und Kahn mit. Das Präsidium der Bayern braucht deshalb einen neuen Übungsleiter und frische Top-Spieler, die optimalerweise genauso gut Fußball spielen können. Beim nächsten Aufeinandertreffen der beiden Erzrivalen kommt es schon vor dem Anpfiff zu unschönen Szenen; auch auf dem Rasen wird gefoult und nachgetreten, es hagelt gelbe und rote Kartons. Das DFB-Schiedsgericht greift

schließlich ein, richtet und schlichtet. Am Schluss holt Dortmund dank beherzten Angriffsfußballs und einer soliden Abwehr vorzeitig die Meisterschale; Bayern – vorübergehend sogar auf dem Abstiegsplatz – bleibt nur mit Mühe in der Liga und muss mehrere Auflagen erfüllen. Ersetzen Sie jetzt Dortmund durch Electronic Arts und Bayern München durch Ascaron und schon erschließt sich die ganze Dramatik der letztjährigen Fußballmanager-Saison (mehr im Report auf Seite 20).

Weder Fehlpressungen noch Klageschriften der Konkurrenz

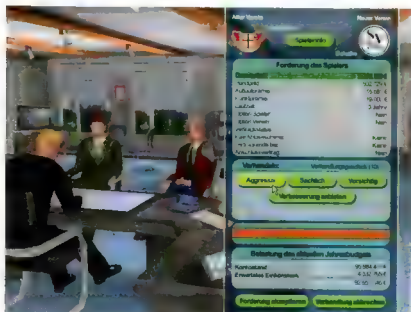
nach Vorab-Buglisten der Fachpresse hielten Ascaron davon ab, im dritten Anlauf dann doch noch die vierte Folge der legendären Anstoß-Serie vor Weih-

Obwohl Anstoß 4 ausschließlich auf DVD erscheint, hat keine einzige Zeile Sprachausgabe Platz auf dem Datenträger gefunden.

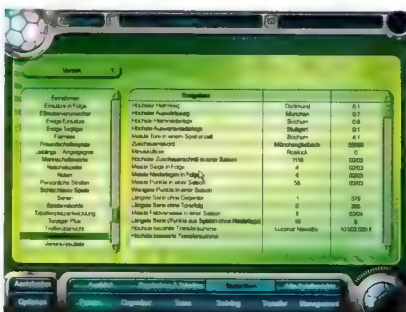
nachten auf den Markt zu bringen. Das Saisonziel 2002/03 lautete: einfachere Bedienung als beim überfrachteten Anstoß 3 – Hilfe-System und fähige Assis-

tenten sollen Einsteigern den Job als Manager und Trainer eines Fußballvereins erleichtern. Und tatsächlich macht es Anstoß 4 dem Spieler vom Start weg so bequem wie möglich: Während man sich in den Fußballmanager 2003 buchstäblich einarbeiten muss, ist die Anstoß 4-Benutzeroberfläche übersichtlich und selbsterklärend (siehe Extra-Kasten). Vom Hauptbildschirm aus verzweigen Sie in die einzelnen Abteilungen Ihres Clubs, verpflichten neue Spieler, handeln Verträge aus, besuchen verletzte Kicker im Lazarett, nehmen die Aufstellung vor, fördern Jungtalente, bestimmen die Taktik, legen das Trainingsprogramm fest und geben den millionenschweren Ausbau der Südtribüne in Auftrag. In sortierbaren Tabellen fahnden Sie zum Beispiel nach Spielern, die sich am ehesten für Ihre Viererabwehrkette eignen. Schnelligkeit, Zweikampf, Schusskraft und -genauigkeit, Kopfball, Technik und Spielintelligenz sind die sieben entscheidenden Faktoren, die dabei jeden Feldspieler auszeichnen (analog zu Paraden, Reflexe,

Luftinhoheit, Herauslaufen und Ballsicherheit bei Keepern). Wichtigster Anhaltspunkt: die sogenannte „Effektive Stärke“, eine Kombination der wichtigsten



KEINEN CENT MEHR!!! Färbt sich der Verhandlungsbalken im unteren Drittel orange oder rot, sollten Sie schleunigst einschlagen, abbrechen oder nachbessern.



DAS WAREN NOCH ZEITEN In der Statistik-Rubrik schlagen Sie unter anderem ruhmvolle Rekorde und Serien der Vereinsgeschichte nach.

Form-Werte. Durch gezieltes Einzel- oder Gruppentraining, Freundschaftsspiele, Rotation, Trainingslager und geschickte Aufstellung verbessern Sie die Fähigkeiten und halten die Kondition und Frische auf hohem Niveau. Und wenn dennoch alles nichts hilft, landen hoffnungslose Fälle eben auf der Transferliste. Charaktereigenschaften (Mimose, Teeniestar etc.) und Einflüsse des Privatlebens auf die Leistung sucht man allerdings vergebens. Das gilt für das gesamte Spiel – sporadische Geburten (zu denen Sie dem glücklichen Vater am besten routinemäßig eine Woche freigeben) sind das höchste der Gefühle.

Beim Klick auf den stilisierten Ball in der rechten unteren Bildschirmecke startet die Berechnung bis zum nächsten Spieltag. Leider werden währenddessen keinerlei Informationen eingeblendet, etwa über die Moral- und Formentwicklung der Mannschaft oder die Anzahl der verkauften Eintrittskarten. Vor dem Spieltag haben Sie noch die Chance, letzte Änderungen an Aufstellung und Taktik vorzunehmen und dem Team eine von drei motivierenden Weisheiten mit auf den Weg durch den Stadioneingang zu geben – und schon kann's losgehen. An jedem Spieltag stehen Sie vor der Wahl, ob Sie sich gleich das Ergebnis anzeigen lassen möchten, den 3D-Modus bevorzugen, dem Textmodus beiwohnen oder im Videotextmodus die Ergebnisse verfolgen. Ein Stadion mit 22 Mann auf dem Feld plus Schiedsrichter und einer tobenden Menschenmenge bekommen Sie freilich nur im 3D-Modus zu sehen. Dank **Anstoß 3** und **Anstoß Action** hat das Ascaron-Team in diesem Bereich langjährige Erfahrungen. Für **Anstoß 4** wurde daher selbstbewusst „eine grafische Qualität angestrebt, die im Bereich Sportspiele für deutsche Entwickler lange als nahezu unerreichbar galt. Aktuelles Grafikmaterial zeigt jedoch, daß diese Qualität erreicht wird und **Anstoß 4** so neue Grafikmaßstäbe im Bereich Fußballsimulation anpeilt.“ (O-Ton aus der Werbung) Neue Maßstäbe setzt **Anstoß 4**

Spitzenduell: Deutschlands Top-Manager im Vergleich

In den Standard-Disziplinen Aufstellung, Taktik, Training, Statistiken, Editor etc. schenken sich die beiden neuesten Fußballmanager auf dem Markt herzlich wenig. In anderen Kate-

gorien treten die Unterschiede deutlich zutage: Im großen PC-Games-Vergleich schneidet der **Fußballmanager 2003** in allen Kategorien besser ab.

ANSTOß 4

Atmosphäre

Aus Lizenzgründen bis zur Unkenntlichkeit verfremdete Spieler- und Vereinsnamen, Editor ermöglicht Anpassung und Nutzung von Fan-Datenbanken

Steuerung

Extrem übersichtlich, einfach zu durchschauen, schnell zu bedienen, ideal für Einsteiger und Fans leichter Feierabend-Unterhaltung

Textmodus

Emotionale Spielbeschreibungen, die sich rasch wiederholen; wenige Zusatzinfos; Geschwindigkeit derzeit nicht regulierbar

3D-Modus

Katastrophaler Spielaufbau; kein Kommentar; viele logische und technische Bugs; wenig Stadionflair; Publikum reagiert kaum aufs Spiel.

Stadionausbau

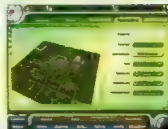
3D-Stadionausbau mit vielen einstellbaren Parametern; kein Stadion-Neubau möglich; stark eingeschränkter Bauplatz für Parkplätze etc.

Zeitung

Wochen- und Monats-Zeitung plus Saisonheft mit Schlagzeilen (lassen sich nicht anklicken); Statistik-Recycling plus Rück- und Ausblicken

Besonderheiten

Editor für Standardsituationen, Ereignisse in 3D (Halbzeitsprachen etc.), Quiz, Interview; Hilfe-System mit ausbaufähigen Tooltips



FUSSBALLMANAGER 2003

Original-lizenzierte Ligen

(Deutschland, England, Frankreich etc.), Original-Spieler-/Vereinsnamen, „echte“ Wappen, Trikots und Sponsoren

Umfangreiches Hauptmenü oder Büro; viele Untermenüs; fast unüberschaubare Optionsvielfalt, **Anstoß**-/FM-Vorurteile von Vorteil.

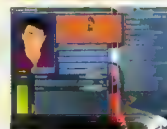
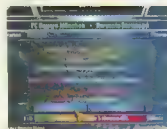
Enorme Vielfalt an Textbausteinen, hochspannend und übersichtlich; Geschwindigkeit regulierbar; diverse Eingriffsmöglichkeiten ins laufende Spiel

FIFA-Grafik-Qualität, spektakuläre Präsentation; professionell kommentiert; diverse Eingriffsmöglichkeiten; aber: keine Umsetzung von Trainer-Anweisungen

3D-Stadioneditor mit schier unendlichen Einstellungsmöglichkeiten (Tribünen, Dach etc.); Stadion-Neubau; Bau von Geschäftsstellen, Pressenzentren etc. in verschiedenen Ausbaustufen

Der FM-2003-„Kicker“ bringt Interviews, Gerüchte und Analysen, berichtet über Skandale und Lässen; zeitungssähnliche Aufbereitung der Spieltage

Quiz; Interview, viele Spezialereignisse, Schwerpunkt auf Privatleben von Manager und Spielern mit enorm vielen Attributen; Vermarktung von Fan-Artikeln und Bandenwerbung; umfangreiches Hilfe-System



in jedem Fall – immerhin werden selbst niedrige Erwartungen unterboten: Abwehrspieler flüchten förmlich vor dem Ball, Spieler in unmittelbarer Nähe des Balles erstarrten zur Salzsäule, Bundesliga-Torhüter schlagen die Bälle regelmäßig ins Aus,

Spitzenstürmer versammeln tausendprozentige Chancen am laufenden Band, Fouls finden überall, nur nicht „am Mann“ statt, Auswechslungen und Karten-Empfänger werden nicht eingeblendet, die Sound-Kulisse ist unabhängig vom Spielge-

schehen, das Laufverhalten ist völlig irrational und taktische Anweisungen sind nur selten herauszulesen – zumindest im zuletzt genannten Punkt nehmen sich der **Fußballmanager 2003** und **Anstoß 4** wenig. Dass man die Kameraperspektiven

Bugs, Bugs, Bugs

Was muss das für eine Überraschung gewesen sein, als mancher **Anstoß 4**-Entwickler sein eigenes Spiel zum ersten Mal als Ganzes zu Gesicht bekommen hat - zu diesem Zeitpunkt waren die ersten produzierten Spiele beinahe schon zu den Händlern unterwegs. Aufgrund einer Fülle von technischen und spielerischen Fehlern kann die Verkaufsversion von **Anstoß 4** nur mit großer Leidenschaft gespielt werden; die Besetzung einer Reihe von Fehlern hat Ascaron in bewährter „Kundenservice“-Tradition mittlerweile erledigt. Trotz der beiden Patches 1.01 und 1.02 gibt es immer noch eine Reihe von Unzulänglichkeiten, die erst mit weiteren Updates korrigiert werden.

Mögliche Bugs in Version 1.00 beziehungsweise 1.01

- Reproduzierbare Abstürze in diversen Situationen (Spielstände werden dadurch unbrauchbar)
- Spielberichte sind entweder komplett leer oder lückenhaft. So werden etwa Fouls, gewonnene Zweikämpfe oder Kopfbälle nicht ausgegeben.
- Falsch oder gar nicht berechnete Statistiken („Aluminium“)
- Vielfältige Logik-Bugs: Anzahl der Tora übersteigt Zahl der Chancen, drei gelbe Karten für ein und denselben Spieler etc.
- Auslosungen in europäischen Pokalwettbewerben werden nicht angezeigt
- 3D-Szenen: Änderung der Kamera-Perspektive nicht möglich (erst nach Klick)
- 3D-Szenen: Name und Fischewerte werden nicht angezeigt (trotz Einstellung in den Optionen)
- Offensichtlich keine Einnahmen bei Freundschaftsspielen
- Zuschauerzahlen bleiben von Spiel zu Spiel konstant
- Etat für Jugendarbeit wird nicht in die Finanzplanung übernommen
- ... und viele weitere!

Neue Features im Patch 1.02

- Manuelle Vergabe von Rückennummern
- Neue Optionen im Textmodus (sofortige Einblendung der Vorkommisse)
- Präsidatengespäch zum Ende der Saison (Finanzstelle/sportliche Ziele)

Zusätzliche Bugs in Patch 1.02

- Top-Mannschaften mit vielen internationalen Stars (Bayern, Dortmund, Leverkusen etc.) verlieren aufgrund zu viel aufgelisteter EU-Ausländer grundsätzlich 0:3 und steigen in d. R. schon nach der ersten Saison ab.
- Teilt man selbst Dortmund, Bayern etc., stellt der Co-Trainer häufig zu viele EU-Ausländer auf.
- Verträge mit eigenen Spielern können nicht mehr verlängert werden - schon nach einer Saison ist oft der halbe Kader weg.
- Der Ball Pallino taucht nicht mehr auf.
- 3D-Szenen: Schiedsrichter zeigt „unsichtbare“ Karten
- Im Manager-Menü können Januar und Februar als Geburtstag nicht eingestellt werden.

Der so genannte Szenenmodus ist seit dem Patch 1.01 aus Qualitätsgründen deaktiviert. Comeback ungewiss. Achtung: Die Spielstände unterschiedlicher Versionen sind untereinander nicht kompatibel. Die dringend notwendigen Korrekturen an Text- und 3D-Modus (Performance, Logik, Sound-Kulisse, regulierbare Geschwindigkeit etc.) werden laut Ascaron erst ab Januar in Angriff genommen.



LEERSTELLE Nicht nur die Anzahl der Fouls und Kopfbälle, sondern auch die Spielberichte selbst sind im neuesten Patch nicht.



GETÜRM Aus dieser Entfernung sehen die 3D-Szenen gar nicht mal so schlecht aus. Nur mit einem Trick lassen sich die Perspektiven verändern.



PRAKTISCH Hat man zwei in etwa gleich gute Kandidaten fürs Tor im Team, ist die Funktion „Spielervergleich“ ausgesprochen nützlich.

überhaupt erst nach einem Mausklick auf Spielfeld umschalten kann, erfährt der Spieler beiläufig im Ascaron-Forum. Erst gar keine Chance auf Maßstäbe-Setzen erhält der Sound: Die Partien sind unkommentiert, die konstant hübeligen Zuschauer scheinen unter Drogen zu stehen und schwenken sinnfreie Pappkartons. Obwohl **Anstoß 4** ausschließlich auf DVD erscheint, hat keine einzige Zeile Sprachausgabe Platz auf dem Datenträger gefunden.

Gut, wer braucht schon 3D-Szenen? Also auf in den Textmodus. War bei **Anstoß 3** ja super. Auch in **Anstoß 4** werden entscheidende Spielszenen beschrieben - so wie man's aus dem Radio kennt. So weit die Theorie. Die Praxis: „Ballbesitz für J. Lukmann im rechten Mittelfeld ... Weiterleitung zum im Strafraum stehenden A. du Oliveira ... Dieser nimmt den

Ball in aller Ruhe an ...“ - schon nach wenigen Minuten wiederholen sich die ersten Passagen. Anders als im Vorgänger hat man keinen Einfluss auf Textgeschwindigkeit, -häufigkeit, -länge und Spielgeschwindigkeit; auch der neueste Patch 1.03 bietet hier - anders als angekündigt - keine Linderung. Noch dazu wurde bis zur aktuellen Versionsnummer der Verein des jeweiligen Spielers nicht gemeldet, was zu lustigen Gegenspielerpaarungen einlud („Wer ist eigentlich dieser Bolatsch?“); am unteren Bildschirmrand ruckelt nach wie vor eine Ticker-Einblendung mit (veralteten) Ergebnissen aus anderen Stadien entlang.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel - und der Manager trotzdem nicht schlauer. Denn abgesehen vom Trainingsbericht bekommt man kaum Feedback über den Erfolg seiner Einstellungen: Nicht nur die Gründe

WORLD WIDE WEG

Nach anstrengenden englischen Wochen sollten Sie bei der Buchung des Trainingslagers nicht knausern.

PREISWERT + KOMPETENT



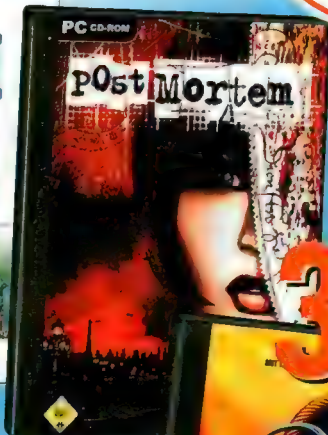
expert

Industrie Gigant 2 AddOn

(USK o.A.)

Wirtschaft ist ein Spiel ... in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft!
Die erfolgreiche Wirtschafts-simulation Industrie Gigant 2 nimmt mit dem AddOn 1800-2020 die Zukunft ins Visier!

29.-



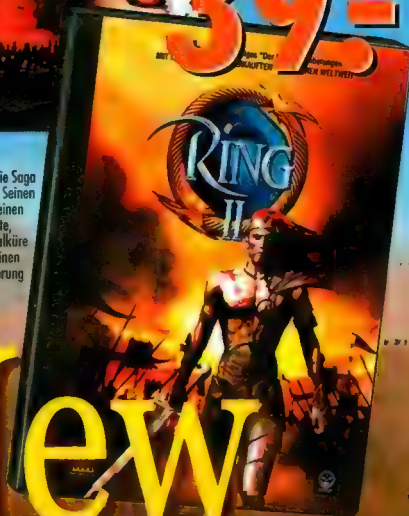
39.-



44.-

Ring 2 (USK 6)

Mit diesem Spiel wird die Saga von Siegfried erlebbar: Seinen Sieg über die Riesen, seinen Kampf gegen die Mächte, seine Liebe zu einer Walküre und auch, wie durch seinen Sturz die Götterdämmerung begann!



WAR AND PEACE

39.-

New games new fun!

War & Peace (USK 12)

Werde allmächtiger Herrscher einer ganzen Nation und sichere Dir den Eintrag in die Geschichtsbücher des 19. Jahrhunderts!

Wichtiger Hinweis:

Siehe zu jedem Spiel eine USK-Entscheidung für Eltern. Diese ist in der Regel auf der Verpackung des Spiels angegeben. Bitte beachten Sie, dass die USK-Entscheidung nur eine Richtschnur ist und nicht die einzige Entscheidung ist, die Sie treffen sollten.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 150 Ligen aus aller Welt
- Ereignisse (Halbzeitsprachen etc.) in 3D
- Komplette neue Benutzeroberfläche
- Editor inklusive
- Keine Sprachausgabe
- Wochen-/Monats-Zeitung
- 3D-Spielfeldern oder Textmodus
- Jede Menge Bugs

Im Wettbewerb

| | Anstoß 3 | Fußballmanager 2003 | Anstoß 4 |
|--|----------|---------------------|----------|
| GRAFIK | 60 | 84 | 72 |
| Detailliertes Spielweil | 54 | 80 | 65 |
| Detailliertes Objekts | 52 | 82 | 63 |
| Vielfalt der Spielweil | 73 | 70 | 68 |
| Animation der Objekts | 72 | 88 | 61 |
| Effekte | 56 | 80 | 71 |
| SOUND | 66 | 80 | 61 |
| Musik | 70 | 30 | 44 |
| Spracheffekte | 58 | 70 | 61 |
| Sprachen/Kommentar | 74 | 74 | 61 |
| STEUERUNG | 66 | 76 | 80 |
| Bedienungsmenü/Navigation | 62 | 77 | 80 |
| Präzision der Steuerung | 90 | 90 | 80 |
| Übersichtlichkeit/Perspektive | 61 | 70 | 80 |
| ATMOSPHÄRE | 61 | 82 | 50 |
| Spannung, Überraschungen | 53 | 80 | 50 |
| Realistische Gestaltung | 70 | 85 | 53 |
| Story/Dialoge/Kommentare | 79 | 80 | 61 |
| Inszenierung | 64 | 70 | 61 |
| SPIELEDISIGN | 64 | 70 | 61 |
| Komplexität: Spielregeln | 68 | 90 | 60 |
| Erste Schritte zur Spielwelt | 69 | 75 | 60 |
| Ausgewogenheit des Schwingungsbereichs | 88 | 88 | 61 |
| Verhalten der Computergegner | 71 | 79 | 61 |
| Innovation | 85 | 68 | 60 |
| MEHRSPIELERMODUS | 85 | 69 | 60 |
| Abwechslung der Spielmomente | 65 | 60 | 65 |
| Interaktion mit Mit-/Gegenspieler | 60 | 48 | 60 |
| Einstellungsmöglichkeiten | 75 | 75 | 75 |

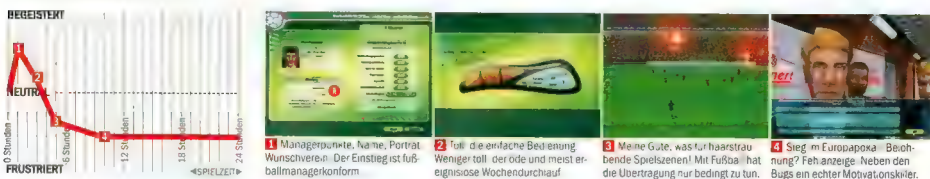
Pro & Contra

- Gut aufgeteilte, übersichtliche Menüs
- 3D-Darstellung von Ereignissen
- Technisch veraltete, unlogische 3D-Spielfeldern
- Hässliche 3D-Charaktere
- Störendes Ruckeln (3D-/Text-Modus)
- Musikunterbrechung stört nicht
- Keine Sprachausgabe
- Zu geringe Titel-Auswahl
- Dünne Soundeffekte
- Eher nicht austarbierte Effekte und Musik
- Einfache, logische Menü-Struktur
- Weithiniger Verzicht auf Icons
- Stetig wirkendes Menü-Design
- Interviews, Quiz-/Halbzeitsprachen
- Keine Original-Lizenz
- Kein Kommentar
- Keine Spielstil-unabhängigen Soundeffekte
- Keine Belohnungen
- Größten angewandten Textmodus
- Umfangreiche Wirtschaftssimulation
- Für Einsteiger gut geeignet
- Geringere Spieliefe als Vorgänger
- Tiefgreifende, logische und technische Fehler
- Gewohnt, lustige Manager-Runden mit Freunden
- Kein Netzwerk-Modus
- Absolut genial

Zahlen & Fakten

| | |
|-------------------------------|--|
| Genre: | Wirtschaftssimulation |
| Vergleichbare Spiele: | Anstoß 3, FM 2003, Kicker Fußballmanager |
| Entwickler: | Ascaron |
| Vom gleichen Entwickler: | Anstoß 3, Port Royale, Patrizier 2 |
| Publisher: | Ascaron |
| Adresse des Publishers: | Deutsche Straße 66, 33334 Gütersloh |
| Telefon des Publishers: | 05241-96690 |
| Offizielle Website: | www.anstoß4.com |
| Website des Publishers: | www.ascaron.com |
| Website des Entwicklers: | www.anstoßfreak.de |
| Beste Fanseite: | www.anstoßfreak.de |
| Telefon-Hotline (Kosten): | 05241-96690 (kostenlos, Montag bis Freitag, 10 bis 17 Uhr) |
| Altersempfehlung lt. USK: | Ohne |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis lt. Hersteller: | Ca. € 50,- |
| Inhalt der Packung: | 1 DVD, kompaktes Handbuch |
| Sprache Spiel: | Deutsch |
| Sprache Handbuch: | Deutsch |
| Durchschnittliche Spieldauer: | V1.00: eine Stunde/V1.01: fünf Stunden/V1.02: eine Stunde |

Motivationskurve



Leistungs-Check

Die 3D-Simulationen von Anstoß 4 erfordern überraschend starke Systeme. Sowohl CPU, als auch Grafikkarte werden dabei stark beansprucht. Sollten Sie daher über einen etwas betagten Computer besitzen, empfehlen wir Ihnen die Auflösung 800x600 zu verwenden und die Farbteile auf 16-Bit zu reduzieren. Das hat allerdings den Nachteil, dass die Trikot nicht korrekt dargestellt werden können und andere weniger gewichtige Grafikfehler auftreten. Achtung: Die Version 1.02 funktioniert nicht mit AMD-Prozessoren!



| | MINIMALE DETAILS | MAXIMALE DETAILS |
|--|---|---|
| | <p>WAS IST WAS?</p> <p>Technisch ungenügend (rot), Leistungsarm (gelb), Akzeptabel (grün), Optimal (blau)</p> <p>TH2 Ultra, GeForce256, GeForce2 MX, Kryo II, Radeon 32 DDR, Voodoo 5, GeForce2 GTS, GeForce2 Pro, GeForce2 Ultra, GeForce3</p> <p>PIII 500/128, Duron 600/128, Duron 800/128, PIII 1.000/256, P4 1.400/256, Athlon 1.300/256</p> | <p>TH2 Ultra, GeForce256, GeForce2 MX, Kryo II, Radeon 32 DDR, Voodoo 5, GeForce2 GTS, GeForce2 Pro, GeForce2 Ultra, GeForce3</p> <p>PIII 500/128, Duron 600/128, Duron 800/128, PIII 1.000/256, P4 1.400/256, Athlon 1.300/256</p> |

für Auf- und Abwertungen bleiben im Dunkeln, auch Fandub-Treffen, Autogrammstunden, Halbzeit-Ansprachen, Trainingslager, Interviews oder Einzelgespräche bleiben ohne Fazit. Offensichtlichste Bugs verschlimmern das Informations-Vakuum: In den Spielberichten werden weder gewonnene Kopfballduelle noch Zweikämpfe, Fouls, Flanken oder Fehlpässe angezeigt. Ereignisse wie Karten, Verletzungen oder Tore werden vereinzelt nicht richtig verbucht, so dass es zu fast schon absurden Widersprüchen

zwischen Spieldarstellung und Spielbericht kommt (Beispiel: gelb-rote Karte ohne vorheriges Gelb). Problem: Wem oder was glauben?

Bitter für alle wackeren Fans, die sich eine Weiterentwicklung ihres geliebten **Anstoß 3** erhofft hatten: Viele lieb gewonnene Details wurden wegrationalisiert. Schwarze Kassen gibt es ebenso wenig wie die Vermarktung von Werbebanden und Fanartikeln. Börsengänge oder das **Sim City**-artige Ausbauen des Vereinslandes. Während beim **Fußballmanager 2003** der Manager-Le-

vel oder Stadionneubauten die Langzeimotivation sicherstellen, eifern **Anstoß** 4-Toptainer jetzt einem Flug ins All für mehrere Millionen Euro Spielgeld entgegen; für die Meisterschaft oder einen Pokalsieg gib's noch nicht mal ein „Herzlichen Glückwunsch!“ – geschweige denn ein Belohnungs-Filmchen. In einem Punkt müssen sich **Anstoß**-Kenner jedoch nicht umstellen: Mangels Lizenz mussten Wappen sowie Vereins- und Spielernamen verfremdet werden. Mit dem mitgelieferten, gewohnt umfangreichen Editor

lassen sich die Daten nachträglich leicht korrigieren. Wer diesen nicht unerheblichen Aufwand scheut, hält im Internet Ausschau nach voreditierten Datensätzen, die fleißige Kickers-Jahrbuch-Abtipper bereits erstellt haben – was wir aus rechtlichen Gründen leider weder auf den PC-Datenträgern noch auf der PC-Games-Website anbieten dürfen. Das regelmäßige Ansurfen von www.pcgames.de lohnt sich dennoch – dort halten wir Sie über den aktuellen Patch-Status minutenaktuell auf dem Laufenden.

PETRA MALERÖDE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Dem Designer der A4-Steuerung klopfe ich auf die Schulter, der Ascaron-OA auf die Finger.

Ist das wirklich schon neun Jahre her, dass ich mir mit **Anstöß 1** die Nächste um die Ohren geschlagen habe? Oder vor fünf Jahren mit **Anstöß 2**? Und 2000 schließlich **Anstöß 3**, das mich für die lange Leiharbeitszeit mit geschlagener Langzeitmotivation entschädigte. Sie können sich vorstellen, dass ich mich wie ein kleines Kind auf **Anstöß 4** gefreut habe. Doch anstelle einer „DANK! DANK! DANK!“-E-Mail habe ich dann erstmal Bug-Reports an Ascans geschickt – und mitgeteilt, mein Rat an alle geplanten Anstöße: erst dann zuschlagen, wenn **Anstöß 4** wirklich nur Luft ist. So hat die **Leiharbeitsmotivation** 2003, das mich für die lange Leiharbeitszeit mit ungeschlagener – aber doch gehalten wie ja schon mal. Selbst wenn ich mir vorstelle, dass irgendwann alle Bugs drausen sind, ist aus „meinem“ **Anstöß** ein ganz gewöhnlicher Fußballmanager ohne neue Investitionen geworden.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Das Anstoß-Feeling
ist nicht weg – es ist
nur woanders ...

Die Programmfehler wird der Hersteller über kurze oder lang in den Griff bekommen – wie schon bei **Anstoß 3** oder **Anstoß 4**. Dann wird **Anstoß 6** bestimmt/vermutlich/hoffentlich zu einem ordentlichen Fußballmanager für Einsteiger und Schnellspieler, die vor einem Feature-Monster wie dem **Fußballmanager 2003** kapitulieren. Doch das Prädikat „Anstoß“ verdient **Anstoß 4** schon jetzt nicht mehr. Beim Textmodus – früher ein echtes Highlight – schlafen einem jetzt die Füße ein und der Wochenplanblatt ist nur noch zum Zeitlostschlagen da. Sogar das Selbst-auf-die-Schippe nehmen, das die **Anstoß**-Serie von Anfang an ausgerechnet hat (unvergessen die Sprüche des Beckenbauer Imitators), blitzt fast gar nicht mehr auf. Nur das grundsätzliche maschinenkoptische Pallino statt unverdrossen über den Bildschirm. Allen gute Ideen haben die **Ex-Anstoß**-Macher offenbar zu Electronic Arts mitgegeben. Auch die treuen **Anstoß**-Fans, die nicht unserer dirigenistischen Finger-weg-Empfehlung gefolgt sind (und womöglich auf Jubel-Wertungen reingefallen sind), dürfen mittlerweile ziemlich mitgenommen sein: inkompatible SoSeistände, Abstrüze, Bzue, Durchhalteparolen...

TESTURTEIL ANSTOSS 4

| | |
|------------------------------|---------------------------------------|
| ENTWICKLER Ascaron | ANBIETER Bigben Interactive |
| PREIS Ca. € 50,- | TERMIN Erhältlich |
| USK Ohne | SPRACHE Deutsch |
| ZIELGRUPPE | |

SCHWIERIGKEITSGRAD
5 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4
Internet: -
Netzwerk: -
4 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unendlich
unmöglich. Alternative
Optimier.



PRO & CONTRA

- Übersichtliche Menüs
- Grausame 3D-Szenen
- Langweiliger Textmodus
- Weniger Spieltiefe als Anstöß 3
- Erhebliche Bugs trotz Patches



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen,
wenn Sie **BUNDESLIGA MANAGER 97™**...

OkaySoft service

- » Vorbestellservice
- » US & UK uncut Importe
- » bis 15:30 Sofortversand
- » cut / uncut - Info

OkaySoft online

- » Topaktuell
- » Termine
- » Lagerstatus
- » Hintergrund-Stories

OkaySoft shop-mailer

- » Eingangs-Bestätigung
- » Versand-Bestätigung
- » Terminverschiebungen

bei Titeln die mit X gekennzeichnet sind legen wir jedoch keine Lieferung Informationen zur UNCUT Konfiguration bei.

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND

Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

[illegible]

ab 75 Euro | Lieferwert versandkostenfrei (Inland) | Vorauskasse 3,25, Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengeb., * Vorbestellung erwünscht

www.OKAYSOFT.de





The Gladiators



HUBSCHRAUBSCHRAAB Die starken Chopper schaffen sich fast unbesiegbare Gefilde.



UNÜBERSICHTLICH Die höchste Zoomstufe taugt nicht sehr gut zum Spielen, weil nahezu alle Einheiten von Lichteffekten verdeckt werden.

In diesem Spiel kann jeder so gut wie Russell Crowe sein - es erwartet Sie pure Hau-drauf-Action.

BEINDRUCKEND In den Zwischensequenzen ist nur die Frisur wirklich überragend.

Brot und Spiele ist ein ganz hervorragendes Prinzip, um den Mob zu regieren – nicht nur im antiken Rom, sondern auch auf dem Planeten Myridion. Der ehemalige Gefangene Greg Callahan fungiert bei einem wissenschaftlichen Experiment als Laborratte. Das geht natürlich schief – der Gute wird in ein schwarzes Loch gesaugt und befindet sich kurz danach eben auf Myridion. Dort wird er gezwungen, als Gladiator gegen die Erzschorken Maxi-

mix und Fargass anzutreten. Genauso simpel wie die Story ist auch der Spielverlauf: Von Beginn an haben Sie ein kleines Kontingent Einheiten, mit dem Sie sich den Weg durch die unterschiedlichen Arenen bahnen. Auf Ihrem Trip sammeln Sie Power-ups (unter anderem Heilung, stärkere Waffen) und so genannte Joker ein. Letztere stellen die einzige Ressource dar und lassen sich an bestimmten Punkten (Spawnzonen) der Karte zum Einheitenkauf verwenden. Da jegliches

Basismanagement wegfällt, ist die Suche nach überlegenen Positionen (Türme, Anhöhen) der einzig taktische Aspekt des Spiels. Auch nicht gerade förderlich für die Spieltiefe und Atmosphäre sind die grausigen Zwischensequenzen: Kaum animierte Charaktere schaffen es, dämpfte Dialoge ohne Lippenbewegungen zu führen. Schade, da die Grafik im Spiel selbst mit ordentlichen Animationen und Lichteffekten recht gut gelungen ist.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Sie werden pausenlos mit Kanonenfutter auf Trab gehalten, da bleibt zum Nachdenken keine Zeit.

Gladiators hat nicht mal einen Hauch von Tiefgang. Die Story kann man gestrost vernachlässigen und die zahlreichen Zwischensequenzen (vor und nach jeder Mission) sollte man besser überspringen. Die strategischen Möglichkeiten sind sehr knapp und es reicht im Grunde, sich stets auf höhere Positionen zu begeben und möglichst viele schlagkräftige Einheiten zu produzieren. Jeder einzelne Einsatz läuft gleich ab – Unterschiede lassen sich nur bei der Landschaftsoptik ausmachen. Wenn Sie jedoch turbulente Echtzeit-Strategie à la Z (sprich: ohne komplexes Ressourcen- und Basismanagement) mögen, werden Sie durchaus eine Zeit lang über die etlichen Defizite hinwegtäuscht. Wie? Ganz einfach: Sie werden pausenlos mit Kanonenfutter auf Trab gehalten, da bleibt zum Nachdenken über die Kritikpunkte während des Geschehens keine Zeit, dazu kommt man erst nach dem eigentlichen Spiel.

TESTURTEIL THE GLADIATORS

ENTWICKLER Ansil Tribe
PREIS Ca. € 45,-
USK Ab 12 Jahren
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Netzwerk: 16
Internet: 16
1 Sp./Packung

ANBIETER Bigben Interactive
TERMIN 17. Januar 2003
SPRACHE Deutsch

TESTZENTRUM mit freundlicher Unterstützung von
Prozessor in MHz/GHz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen
Low-End High-End Extreme

PRO & CONTRA
Kurzwahl des Spielprinzips
Effiziente Grafik
Einzigartiger Einsatz
Einfache Story
Kein taktischer Tiefgang

GRAFIK 71%
SOUND 54%
STEUERUNG 67%
ATMOSPHÄRE 34%
SPIELEDISEIN 61%
MEHRSPIELER 65%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **Z: STEEL SOLDIERS** oder **C & A: CLAMOR** mögen.

63

Neu im Programm!

Arbeitspeicher und CPUs Preise auf Anfrage!

- ▼ Grafikkarten
- VHS ASUS V4200T GF4 TI4200 DDR 64MB 159,00
- VHT ASUS V4200T GF4 TI4200 DDR 128MB 199,00
- VIO ASUS V4600T GF4 TI4600 DDR 128MB 229,00

- TOP ASUS V4600DV GF4 TI4600 DDR 128MB 236,00
- VHS ASUS V4600DV GF4 TI4600 DDR 128MB 239,00
- V2V ASUS V4600DV GF4 TI4600 DDR 128MB 239,00
- VKL ASUS V1910T GF4 MX440EX DDR 64MB 129,00
- VYV ASUS V1910T GF4 MX440EX DDR 128MB 149,00
- VYV ASUS V2910T GF4 TI4200EX DDR 64MB 189,00
- VYV ASUS V2910T GF4 TI4200EX DDR 128MB 229,00
- VIT Ati Radeon 7000 DVT/VT Sapphire 2MB 109,00
- VIO Ati Radeon 8500-270 DVT/VT Sapphire 64MB 159,00
- VHT Ati Radeon 9000 Sapphire 64MB 189,00
- VHT Ati Radeon 9000 Pro Sapphire 64MB 199,00
- VHT Ati Radeon 9000 Pro Sapphire 128MB 219,00
- VHT Ati Radeon 9700 DVT Sapphire 128MB 259,00
- VVF Ati Radeon 9700 Pro Sapphire 128MB 219,00

- VHS ELISA ELISA 7000 128MB retail 79,00
- VYV ELISA WinPro 7000 64MB retail 79,00
- VHT Gainward GF4 PP-MX440 V2 128MB 129,00
- V2V Gainward GF4 PP-MX440 V2 64MB 79,00
- VYV Gainward GF4 PP-MX440 V2 128MB 129,00
- VYV Gainward GF4 PP-MX440 V2 128MB 129,00
- VHT Hercules ProPhat GF4 8500LE V2 64MB ret. 119,00
- VIN Hercules ProPhat GF4 7000 128MB bulk 119,00
- VHS MSI MG-8670 GF4 TI4200 2D 64MB 139,00
- VHT MSI MG-8670 GF4 TI4200 2D 128MB 159,00
- VHT Proceadex GF4 MG-4000LE V2 64MB 99,00

- ▼ DVD
- C2C Pioneer DVDVR28 DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Thaleson DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Mustek V96 DVD-Player ohne Standalone 107,00
- C2C Mustek V96 DVD-Player ohne Standalone 107,00
- C2C Mustek V96 DVD-Player ohne Standalone 107,00
- C2C Mustek V96 DVD-Player ohne Standalone 107,00
- C2C Mustek V96 DVD-Player ohne Standalone 107,00
- C2C Mustek V96 DVD-Player ohne Standalone 107,00
- C2C Mustek V96 DVD-Player ohne Standalone 107,00
- C2C Mustek V96 DVD-Player ohne Standalone 107,00

- TOP Mustek 600R2 DVD-Player 100 Standard 219,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00
- C2C Pioneer DVD-RW/R-R retail 229,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

- TOP Cybertech CW800 48/120/48 retail 72,50
- C2C Iomega 64/24/16-ATX extern K2 104,00
- C2C LG CD2200B 32/16/48 Combo 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00

- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00

- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00
- C2C LG WR4800 48/120/48 bulk 104,00

- ▼ Mainboards Socket A/462
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00

- TOP ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00

- TOP ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00

- TOP ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00

- TOP ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00

- TOP ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00
- B0P ASUS A8X 462 159,00

ServiceShopping Preisvergleich

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • BESTELLFAX: 0800-3678329

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr

E-MAIL: info@fortknox.de

24 Stunden täglich

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: service@fortknox.de

- ▼ Mainboards Socket 478 / Fortsetzung
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00
- B0P ASUS P4B53-ELAN/RT 478 ATX 179,00

- ▼ LCD-Monitore / Fortsetzung
- MW2 Hannes 15" LCD HS21 schwarz 209,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00
- MW2 Hannes 17" LCD HS21 schwarz 259,00

- ▼ Mfx / Fortsetzung
- Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4
- PSA Isen über 10.000 Produktionen 4

- ▼ Gehäuse
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00
- G08 NX-ATX-Bigtower Sereal 300W PFC 59,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00

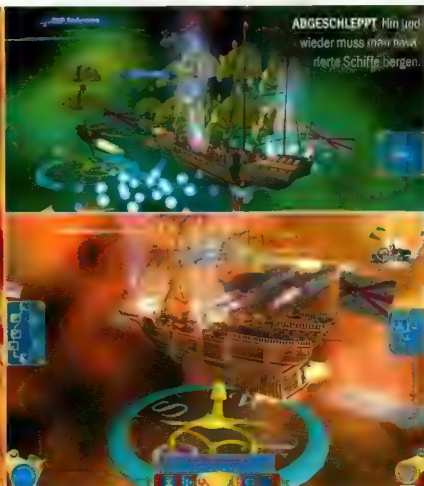
- ▼ CD-Writer
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00
- C2C CRW-5201 48/120/48 retail 79,00



Der Schatzplanet



FORTSETZUNG Die PC-Welt: Der Schatzplanet spielt nach dem Erfolgsrezept des gleichnamigen Zeichentrickfilms.



Als Kapitän an Bord eines Segelschiffes durch das Weltall schippern ... häh? Weltall?

BREITSEITE Die taktischen Kämpfe machen am meisten Spaß.

Ja, Weltall, oder besser noch: Ätherium. So nennt sich jedenfalls der luftige Ort mit Asteroiden, kleinen Inseln, Fischfang-Gezeiten (!), schwarzen Löchern und bunten Sternennebeln, der als Schauplatz für Disneys 3D-Echtzeit-Taktikspiel **Der Schatzplanet** dient. Sie schlüpfen in die Rolle von Jim Hawkins, einem jungen Kadetten der königlichen Kriegsmarine kurz vor seiner Abschlussprüfung. Anstelle von Ufos oder Raketen kommandieren Sie

Segel(raum)schiffe mit Masten, Solarsegeln plus Düsenantrieb. Ihre Aufgabe: In einer zwölf Missionen umfassenden Einzelspieler-Kampagne müssen Sie das Königreich vor einer Verschwörung retten. Da es keinerlei Wirtschafts- oder Forschungsparas gibt, beschränkt sich das Spielprinzip in **Der Schatzplanet** auf taktische Kämpfe mit einer überschaubaren Anzahl von Einheiten. Genau diese Scharmützel bereiten dank der großen Auswahl an 34 Einheiten und

21 Waffensystemen eine Menge Spaß – auch für jene Spieler, die wesentlich älter als sechs Jahre sind und somit eigentlich nicht zur typischen Disney-Zielgruppe gehören. Ein großer Pluspunkt sind nämlich die Missionen, in denen mehr passiert als in manchen Strategiespielen über die gesamte Spielzeit hinweg. Leider ist genau die etwas zu kurz gekommen – nach weniger als zehn Stunden ist bei erfahrenen Kapitän das Ende in Sicht.

DIRK GOODING

MEINUNG

DIRK GOODING



Für Taktik-Action inklusive einer gehörigen Portion Pirates ist man nie zu alt.

Ein Strategie-Spiel für Kinder mit Disney-Story und Homeworld-Engine? Zugegebenermaßen ein sehr seltsames Szenario, aber schon nach wenigen Spielminuten hatte **Der Schatzplanet** den Spielspaß-Entenhausen ausgeworfen und fesselte mich an den Bildschirm. Das liegt vor allem an den einfachen, aber speißigen „See“-Schlachten: Gegnerische Pötte ausmanövrieren, eine Breitseite abfeuern und intern, wenn der Kahn erst mal in Flammen steht – da wird jedem Pirates-Fan warm ums Herz. Leider ist die Spielzeit ausgesprochen kurz; auch die laue Präsentation der Story mit Comicbildern ist unbefriedigend. Da hätte ich gerade von Disney einfach mehr erwartet – etwa Filmsequenzen aus dem Kinostreifen. Da auch die Wagnisung der eigenen Einheiten nicht immer ideal ist, bleibt **Der Schatzplanet** ein Geheimtipp für tolerante Taktiker.

TESTURTEIL DER SCHATZPLANET

| ENTWICKLER | ANBIETER |
|----------------------------|-----------------------|
| Barking Dog Studios Disney | |
| PREIS | TERMIN |
| Ca. € 30,- | Ermäßig |
| USK | SPRACHE |
| Ab 8 Jahren | Deutsch |
| ZIELGRUPPE | SCHWIERIGKEITSGRAD |
| Einstufiger | Einstellbar, 3 Stufen |
| MEHRSPISLER | Netzwerk |
| Einzelspieler | 4 |
| Internet | 1 Sp./Packung |

| TESTKriterien | Ergebnis |
|-------------------------|---------------------------|
| Prozessor in Megahertz: | 500 1.000 2.000 |
| Arbeitsspeicher: | 256 MB 512 MB 1.024 MB |
| Grafik-Chip-Klassen: | Standard High-End Low-End |

PRO & CONTRA

- Einfache Steuerung
- Gutes Missionsdesign
- Einheiten- und Waffendiversität
- Story nur in Comicform
- Kurze Spielzeit

| GRAFIK | 75% |
|--------------|-----|
| SOUND | 85% |
| STEUERUNG | 88% |
| ATMOSPHÄRE | 80% |
| SPIELEDISIGN | 82% |
| MEHRSPISLER | 70% |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HOMEWORLD** oder **STAR TREK: ARMADA 2** mochten.

68

Anno 1503



IDYLLISCH Solche Städte lassen sich dank des Patches wesentlich stressfreier aufbauen.



ANGELÖST Der Patch löst die Verkaufsversion verschwiegen dem Verkauf von Alkohol im Wirtshaus verdienen Sie Geld.



Am 6. Dezember legte Sunflowers allen Anno-Fans den offiziellen Patch in die Stiefel. **Schöne Bescherung?**

Am Tag der Veröffentlichung von **Anno 1503** ließen derart viele Erstkäufer ihrem Ärger über die zahlreichen Bugs und Schnitzer der Verkaufsversion freien Lauf, dass das offizielle Internetforum zum Spiel unter dem Ansturm zusammenbrach. Sunflowers reagierte am 7. November mit einem so genannten Beta-Patch, der die dicksten Bugs ausmerzte und den Schwierigkeitsgrad dezent nach unten korrigierte. Knapp einen Monat später stand der

erste offizielle Patch zum Download bereit, den Sie auch auf der CD/DVD dieser Ausgabe finden, und wie versprochen haben wir das gepatchte **Anno 1503** noch einmal unter die Lupe genommen. Das Wichtigste zuerst: **Anno** macht buchstäblich einfach mehr Spaß – mit der Betonung auf „einfach“. Da viele Bau- und Unterhaltskosten für Betriebe gesenkt, die Verkaufspreise der Marktstände hingegen angehoben wurden und Sie beim Start in eine neue Inselwelt mehr

Startkapital zur Verfügung haben, ist es jetzt auch für Einsteiger möglich, in die schwarzen Zahlen zu kommen. Einige Fehler – etwa die fehlerhafte automatische Ausrichtung von Gebäuden zur Straße oder das Missverhältnis zwischen Jäger und Gerberei – wurden ebenfalls behoben. Leider fehlt trotz Patch noch immer der Mehrspielermodus und Unschönheiten wie das Hängenbleiben von Scout und Militäreinheiten trüben nach wie vor den Spielspaß. **DAVID BERGMANN**

AUSVERKAUF Ihre Bürger lassen jetzt auf Einkaufstouren wesentlich mehr Geld für die angebotenen Waren springen.

MEINUNG DAVID BERGMANN



Der größte Kritikpunkt ist ausgemerzt: der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad.

Dieser verfluchte Scout! Zwar lässt sich der Bildausschnitt inzwischen mittels eines Hotkeys auf den Bengel zentrieren, doch automatisch ausgewählt wird er nicht, so dass ich wie gehabt auf das noch immer viel zu kleine Wappen zurückgreifen muss. Auch der Verlauf der automatisch angelegten Handelsrouten erinnert unverändert mehr an Sightseeing-Touren entlang idyllischer Küsten denn an eine sinnvolle Navigation. Dafür ist der größte Kritikpunkt ausgemerzt: der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad. Die Bilanz weist recht fix schwarze Zahlen aus und **Anno** macht jetzt mehr Spaß, da der Spieler nicht mehr den Großteil der Zeit seinen Schulden hinterherhetzt. Aus diesem Grund werten wir das Spiel um einen Prozentpunkt auf und verliehen den Award. **Anno-Fans** können spätestens jetzt unbesorgt zugreifen.

**TESTURTEIL
ANNO 1503**

| | |
|--|-------------------------------------|
| ENTWICKLER Sunflowers Ma Design | ANBIETER Electronic Arts |
| PREIS Ca. € 50,- | TERMIN Entliehen 4 Stufen |
| USK Ab 6 Jahren | SPRACHE Deutsch |
| ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis | |
| SCHWIERIGKEITSGRAD Entliehen 4 Stufen | |
| MEHRSPIELER Eigene PC 1 Netzwerk - 1 Sp / Packung | |
| TESTCENTER | |
| Prozessor: 1,5 Megahertz | |
| RAM: 1000 2000 | |
| Arbeitsspeicher: 1000 2000 | |
| Grafik-Chip-Klassen: 1000 2000 | |
| PRO & CONTRA | |
| <input type="checkbox"/> Bildbuchgrafik <input type="checkbox"/> Große Gebäudef-Auswahl <input type="checkbox"/> Äußerst geringe Ladezeiten <input type="checkbox"/> Stimmungsvolle Musik <input type="checkbox"/> Noch diverse Schönheitsfehler | |
| GRAFIK | 88% |
| SOUND | 88% |
| STEUERUNG | 82% |
| ATMOSPHÄRE | 90% |
| SPIELEDISEIN | 72% |
| MEHRSPIELER | - |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ANNO 1602** oder **PORT ROYALE** mochten.

Civilization 3 Play the World



Endlich bringt das Add-on die **lang ersehnten Mehrspielerpartien** gegen menschliche Zivilisationsführer.

MITTELALTER In vielen Online-Gefechten steht spätestens im 14. oder 15. Jahrhundert der spätere Sieger fest.

Bevor Sie Ihre Kräfte im Internet oder Netzwerk messen, sollten Sie unbedingt den neuesten Patch installieren. Denn erst mit der Version 1.14 kommt es nicht mehr alle paar Minuten zu Abstürzen oder sekundenlangen „Lags“ (also Verzögerungen) bei Online-Matches. Ist das erledigt, können Sie sich über eine ganze Reihe von Neuerungen freuen. So stoßen zu den 16 alten acht neue Völker wie die Spanier

und die Koreaner, die auch gleich Sondereinheiten wie Konquistadoren oder das Hwach'a (eine besonders effektive Bombardierungsmaschine) mitbringen. Neue Modernisierungen, Weltwunder und Feldbauwerke wie Flughäfen und Radartürme sowie sinnvolle Verbesserungen an der Oberfläche, etwa Armeegruppen, Sammelpunkte und einen Spionagebildschirm, wissen vor allem Civilization 3-Profis zu würdigen. Nicht nur für

den Mehrspielermodus, der bis zu acht Spieler im lokalen Netzwerk, Internet, per E-Mail oder vor einem Rechner verbindet („Hotseat“), haben die Entwickler neue Siegelbedingungen entworfen: Beim „Königsmord“ gilt es, die eigene Heldeneinheit zu schützen und die gegnerischen zu jagen, die „Standortkontrolle“ gibt Punkte für das Erobern wichtiger Positionen und „Gefangennahme der Prinzessin“ ist eine Art Capture-the-Flag. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL PLAY THE WORLD

ENTWICKLER Firaxis
PREIS Ca. € 30,-
USK Ab 6 Jahren
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 6 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 8 Sp./Packung

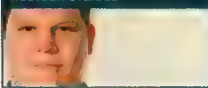
TESTZENTRUM Sehr variabel
Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen
Leistungs-Standard (High-End) Leistung

PRO & CONTRA
☒ Detailverbesserungen
☒ Neue Zivilisationen
☒ Neue Spielmodi
☒ Ohne Patch instabil
☒ Nicht alle Spielmodi sinnvoll

GRAFIK 45%
SOUND 15%
STEUERUNG 75%
ATMOSPHERE 40%
SPIELDESIGN 82%
MEHRSPIELER 69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie Civilization 3 oder Call to Power 2 mochten.

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Der erwartete Schlager ist es leider nicht geworden.

Dass die Verkaufsversion ausgerechnet im Mehrspielermodus, dem Kernstück des Add-ons, so massive Fehler aufweist, ist wirklich ein schlechter Witz. Glücklicherweise macht das Update die meisten Spiel-spaß-Killer dingfest. Während allerdings das Solospiel – egal, ob in der Endloskampagne oder den neuen Szenarien – von vielen durchdachten Neuerungen profitiert, ist der Multiplayer-Part auch spielerisch nicht ganz ausgereift. So erweisen sich E-Mail- und Hotseat-Matches in der Praxis mangels Replay-Funktion als äußerst schwierig. Und die zusätzlich eingeführten Spielmodi „Gleichzeitige Züge“ und „Keine Runden“ beschleunigen zwar tatsächlich Online-Turniere, nehmen Civilization 3 aber viel vom Tiefgang, Schließlich ist es ja einer der Vorteile eines Runden-Strategiespiels, dass man genügend Zeit zum Planen und Handeln hat.

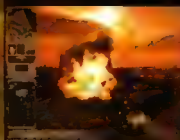
DIE LETZTEN HELDEN DER ENDZEIT

SOLDIERS — OF — ANARCHY

3D-TAKTIK DER NÄCHSTEN GENERATION



- 3D-Realtime Taktik mit atemberaubend realistischer Engine
- Endzeit-Szenario mit kinoreifem, nicht-linearem Storyboard
- 23 verschiedene militärische Einheiten mit REAL-KI
- Komfortabler Editor für die Erstellung ganzer Kampagnen
- Multiplayer bis zu 8 Spieler (Netzwerk TCP/IP, GamesSpy)



bigben
interactive



POWERED BY
gamespy





Heroes 4 - The Gathering Storm



SAME PROCEDURE
...as every year.
Jahres: einfalls-
Jahre Add-on-Kost.

Die Heroes-Macher stecken in Finanznöten. Resultat: **uninspirierte Add-ons.**

Die einstmalige starke Rollenspielreihe **Might & Magic** haben New World Computing und 3DO schon zugrunde gerichtet, jetzt sind sie auf dem besten Wege, das Ganze mit der **Heroes**-Serie zu wiederholen. Erinnern wir uns: Nach drei Dutzend Add-ons und Ablegern zu **Heroes of Might & Magic 3** (jedes Mal: eine Hand voll neuer Missionen

und Helden, bestenfalls noch frische Truppentypen und Städte) erschien letztes Jahr der Nachfolger und enttäuschte viele Fans mit Neuerungen, die an einem Finger abzählen waren. Spaß macht das unverwundliche Spielprinzip zwar immer noch, aber längst nicht mehr so lange wie anno dunnemals. Jetzt geht der Add-on-Ausstoß wieder los. Die Zusatz-CD **The Gathering Storm** bringt Missionen (20 in sechs Mini-Kampagnen), Helden (sechs), Einheiten (vier), Artefakte (16) und – man höre und staune – neue Musik. Wer es sich noch nicht heruntergeladen hat, bekommt außerdem das letzte Update mit einigen Detailverbesserungen, Bugfixes und dem Multiplayer-Patch. Schlecht ist das nicht, aber 25 Euro sind einfach zu viel – im Internet gibt es das Update mit einigen Detailverbesserungen, Bugfixes und dem Multiplayer-Patch. Schlecht ist das nicht, aber 25 Euro sind einfach zu viel – im Internet gibt es das Update mit einigen Detailverbesserungen, Bugfixes und dem Multiplayer-Patch. Schlecht ist das nicht, aber 25 Euro sind einfach zu viel – im Internet gibt es das Update mit einigen Detailverbesserungen, Bugfixes und dem Multiplayer-Patch.

TESTURTEIL THE GATHERING STORM

ENTWICKLER ANBIETER
N.W. Computing Inlogames
PREIS **TERMIN**
Ca. € 25, Ertlich
USK **SPRACHE**
Ab 12 Jahren Deutsch
ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 5 Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 6
Internet: 6 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip Klassen
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 6
Internet: 6 1 Sp./Packung

PRO & CONTRA
Zusätzliche Kampagnen
Lange neue Kreaturen
Anpassungen kaum Neues
Langweilige erweiterte Feldzüge
Vergleichsweise hoher Preis

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF MONARCHS 2** oder **DISCIPLES 2** mochten.

Dark Planet



HIGH-TECH Die Kolonisten sind die fortschrittlichste Rasse in Dark Planet. Sie bauen wenige, aber starke Einheiten.



SCHWERT UND MAGIE Die intelligenten Elfen kämpfen mit Schwert und Magie.

Ein Zauberer und ein Roboter kämpfen gegeneinander. **Wer gewinnt?**

Mehrere Rassen in einem Echtzeit-Strategiespiel (hier: drei Stück) sind inzwischen ja schon Normalität geworden. **Dark Planet** geht einen kleinen Schritt weiter: High-Tech-Truppen führen Schlachten gegen Fantasy-Figuren und Aliens. Da kommt es zu Situationen, in denen Bogenschützen in Eidechsenform auf

Roboter mit Laserwaffen schießen – und trotz der offensichtlich ungleichen Kräfteverhältnisse siegen. Man könnte sich darüber aufregen, wie furchtbar schlecht alles zueinander passt. Aber man kann auch einfach ein bisschen Spaß haben. **Dark Planet** ist nämlich ein kurzweiliges, wenn auch völlig innovationsloses Echtzeit-Strategie-

spiel im ordentlichen 3D-Gratigewand. Mit der Maus zoomen Sie ans Geschehen heran oder drehen die Landschaft frei in alle Richtungen. Das funktioniert einwandfrei. Was nicht einwandfrei funktioniert: die Kontrolle der Einheiten. Zwar verfügt **Dark Planet** über alle im Genre notwendigen Hotkeys, aber der Mauscursor zuckelt aus unverständlichen Gründen mit einer Trägheit über den Bildschirm, dass man sich ein zwei Quadratmeter großes Mauspad wünscht. THOMAS WEISS

TESTURTEIL DARK PLANET

ENTWICKLER ANBIETER
dtp
PREIS **TERMIN**
Ca. € 45, Ertlich
USK **SPRACHE**
Ab 6 Jahren Deutsch
ZIELGRUPPE
Einstieger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip Klassen
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 1 Sp./Packung

PRO & CONTRA
Ordentliche Grafik
Drei spannende Rassen
Seltene Cursor-Verhalten
Internet-Partien nur über IP
Unständliches Optionsmenü

GRAFIK **SOUND** **STEUERUNG** **ATMOSPHERE** **SPIELEDISIGN** **MEHRSPIELER**

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARCRAFT 3** oder **EMPIRE EARTH** mochten.



Crossroads: Grüne Welle



GÜTE ARBEIT Der Redakteur hat den Nürnberger Berufsverkehr fest im Griff.

Spontane Grillpartys am Straßenrand, die Sonne genießen - **Stau** kann etwas **Schönes** sein.

Kein Wunder also, dass uns die Verkehrsplaner tagtäglich mit vielen Kilometern davon beglücken. Wer selbst einmal den Ampeln herumklickt – um dieses Spiel zu verlieren, müsste man schon währenddessen einen Kaffee trinken gehen. HARALD WÄGNER

Ein Wunder also, dass uns die Verkehrsplaner tagtäglich mit vielen Kilometern davon beglücken. Wer selbst einmal den Ampeln herumklickt – um dieses Spiel zu verlieren, müsste man schon währenddessen einen Kaffee trinken gehen. HARALD WÄGNER

schaltet die entsprechende Ampel um und die Stadt ist vor dem Verkehrsinfarkt gerettet. Meist funktioniert dies auch, indem man wild auf den Ampeln herumklickt – um dieses Spiel zu verlieren, müsste man schon währenddessen einen Kaffee trinken gehen. HARALD WÄGNER

TESTURTEIL CROSSROADS: GRÜNE WELLE

| | |
|---|---------------------------------|
| ENTWICKLER Rockaonga | ANBIETER Pepper Games |
| PREIS Ca. € 15,- | TERMIN Erfüllend |
| USK Ohne | SPRACHE Deutsch |
| ZIELGRUPPE Einsteiger | |
| SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar Leicht | |
| MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1 Sp./Packung | |
| TESTFESTEN Prozessor in Megahertz: 1000 2000 Arbeitsspeicher: Grafik-Chip Klassen: Grafik-Card Klassen: High End Low End | |
| PRO & CONTRA <ul style="list-style-type: none"> Extrem einfache Bedienung Übersichtliches Leveldesign Keine Strategien möglich Schwache Grafik Unlogisches Fahrverhalten | |
| GRAFIK 141% SOUND 34% STEUERUNG 95% ATMOSPHÄRE 8% SPIELDESIGN 48% MEHRSPIELER - | |
| Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie TOY FACTORY oder CUBIC RACE in ROBOTS mögen | |

22

Handy-power!

Besetz' Handy anrufen, Handy und Beistellnummer eingeben und 16-stellige Beistellnummer konstant Deine Beistellnummer per SMS auf Dein Handy oder als Übertragung zu einer Nummer deiner Wahl! "KLINGELTÖNE" für Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony/Ericsson, Wcom Power Call 1,86€/min



Logo's für Nokia, Ericsson, Alcatel, & Siemens

| | | | |
|-------|-----------|-------|-------|
| 31038 | 31026 | 31008 | 36523 |
| 31039 | 36502 | 35556 | 32320 |
| 31040 | G...Punkt | 31027 | 42006 |
| 31041 | 35522 | 31028 | 31036 |
| 31042 | 31019 | 40009 | 31031 |
| 31043 | 37530 | 42522 | 35513 |
| 31044 | 31048 | 41501 | 42521 |
| 31045 | 41505 | 37514 | 42000 |
| 31046 | 42002 | 41521 | 38013 |

email **Anheftes aben** **DOOR**

Extra große XXL Logos für Dein Siemens Handy!

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| | | | |
| 44003 | 44008 | 44005 | 44001 |

Bestell - Hotline: 01908 662681
 16-st. Logos per Faxabruf: 01805 552997 (12 Cent/min)
 Bestell - Hotline: 0900 515160 (20,16 Cent/min)
 Bestell - Hotline: 0901 599998 (4,23 Cent/min)

Bildbeiträge: Nokia, Ericsson, Alcatel, & Siemens

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| | | | |
| 71104 | 70530 | 70501 | 70532 |
| | | | |
| 61009 | 70523 | 63002 | 63002 |
| | | | |
| 61010 | 61014 | 61021 | 71400 |
| | | | |
| 61004 | 61012 | 61020 | 71400 |

Klingeltöne für Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel & Sony/Ericsson!

| | | |
|-------------------------------------|--|-------------------------------------|
| Chartbreaker | Chartbreaker | Chartbreaker |
| 15201 Axti Lavigne/Complicated | 15244 No Doubt/Underneath | 15570 Amerikatische Nachtvision |
| 15207 Truth Hurts/Addictive | 15245 Ben/Hertz aus Glas | 15585 Dancer Nation/Sunshine |
| 15211 Drunkenmunk/E | 15246 Hana & Westben/Oldschool Baby | 15602 Jennifer Lopez/Play |
| 15212 Eminem/Without me | 15247 WB Smith/Beats auf dem Kopf | 15240 Part Outfit/In the end |
| 15213 Massive Tonic/Cruisen | 15248 Takoda/Day of mine | 15242 Nickelback/Kids bad |
| 15214 Sugar Babe/Round Round | 15249 Kelly Osbourne/Papa don't preach | Soundtrack: |
| 15215 Gnarol/Gewaltig/Chadha | 15502 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15601 Adema/Familie |
| 15216 Band ohne Namen/Gel 4 day | 15505 Daddy DJ-Daddy DJ | 15092 Alex X |
| 15217 Raging bad/Fred/Stand up | 15511 Crayvin/Butterfly | 15094 Axel F |
| 15218 Erykah Badu/conversation | 15509 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15096 Guts A-Town |
| 15219 Erykah Badu/conversation | 15512 King Alkalu/Bomba | 15097 Don't cry for me Argentina |
| 15220 Sheryl Crow/You're the vision | 15502 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15099 Guts Zellen, Schlechte Zeiten |
| 15221 Raging bad/Fred/Stand up | 15503 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15100 Jennifer Lopez |
| 15222 Raging bad/Fred/Stand up | 15504 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15101 Ghostbusters |
| 15223 Raging bad/Fred/Stand up | 15505 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15102 Maria Mena |
| 15224 Raging bad/Fred/Stand up | 15506 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15103 Jennifer Lopez |
| 15225 Raging bad/Fred/Stand up | 15507 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15104 Muppets |
| 15226 Raging bad/Fred/Stand up | 15508 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15105 Knight Rider |
| 15227 Raging bad/Fred/Stand up | 15509 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15106 Jennifer Lopez |
| 15228 Raging bad/Fred/Stand up | 15510 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15107 Jennifer Lopez |
| 15229 Raging bad/Fred/Stand up | 15511 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15108 Jennifer Lopez |
| 15230 Raging bad/Fred/Stand up | 15512 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15109 Jennifer Lopez |
| 15231 Raging bad/Fred/Stand up | 15513 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15110 Jennifer Lopez |
| 15232 Raging bad/Fred/Stand up | 15514 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15111 Jennifer Lopez |
| 15233 Raging bad/Fred/Stand up | 15515 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15112 Jennifer Lopez |
| 15234 Raging bad/Fred/Stand up | 15516 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15113 Jennifer Lopez |
| 15235 Raging bad/Fred/Stand up | 15517 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15114 Jennifer Lopez |
| 15236 Raging bad/Fred/Stand up | 15518 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15115 Jennifer Lopez |
| 15237 Raging bad/Fred/Stand up | 15519 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15116 Jennifer Lopez |
| 15238 Raging bad/Fred/Stand up | 15520 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15117 Jennifer Lopez |
| 15239 Raging bad/Fred/Stand up | 15521 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15118 Jennifer Lopez |
| 15240 Raging bad/Fred/Stand up | 15522 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15119 Jennifer Lopez |
| 15241 Raging bad/Fred/Stand up | 15523 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15120 Jennifer Lopez |
| 15242 Raging bad/Fred/Stand up | 15524 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15121 Jennifer Lopez |
| 15243 Raging bad/Fred/Stand up | 15525 Kamee X-Men - Eternal Flame | 15122 Jennifer Lopez |

Flirten per SMS!

NEU **Finde Deinen Traumpartner!**

01805 999666 (12Cent/Min)

Anmelden, Partnerwunsch angeben, und du erhältst nach wenigen Minuten Deine ersten Flirt SMS von netten Leuten direkt auf Dein Handy!

NEU **Flirten per SMS!**

Hier

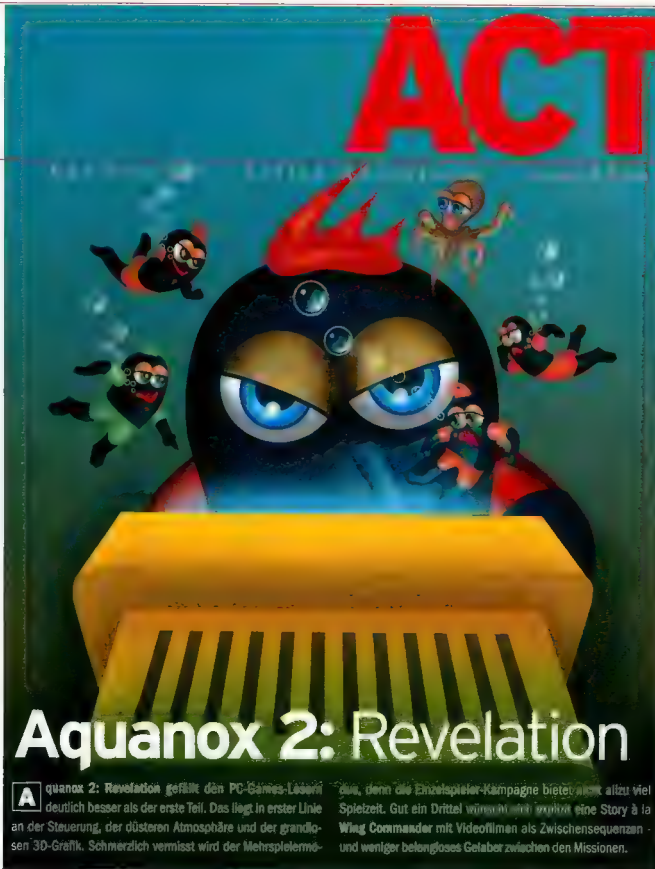
Viet Cong



DOI: 10.1002/for

PC
CD
ROM

ACTION



Aquanox 2: Revelation

Aquanox 2: Revelation gefällt den PC-Games-Lesern deutlich besser als der erste Teil. Das liegt in erster Linie an der Steuerung, der düsteren Atmosphäre und der grandiosen 3D-Grafik. Schmerzlich vermisst wird der Mehrspielermodus.

zum, denn die Einzelspieler-Kampagne bietet nicht allzu viel Spielzeit. Gut ein Drittel nimmt sich wirklich eine Story à la Wing Commander mit Videofilmen als Zwischensequenzen an und weniger belangloses Gelaber zwischen den Missionen.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

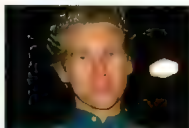
„Die Wünsche der Kunden sind unser ständiger Begleiter.“

PC Games: Schon im ersten Teil gingen vielen Spielern die ellenlangen Gespräche im Stormmodus auf die Nerven. Wieso haltet ihr auch im zweiten Teil daran fest?

Jorjas: „Das umfangreiche Feedback zu Aquanox zeigte ganz deutlich, dass die Spieler eine gute, dichte und lange Story begrüßen. In Aquanox waren nicht die „ellenlangen Gespräche“ das Problem, sondern eher die Darstellung der Dialoge. In Aquanox 2: Revelation haben wir diesen Part besser gemacht und zudem die Story selbst noch weiter verdichtet. Das Ergebnis kommt bei den Spielern sehr gut an.“

PC Games: Wäre es denn nicht sinnvoller gewesen, die Story entweder per Videoclips oder gleich mithilfe der fantastischen Krass-Engine zu erzählen – beispielsweise, indem man in der Ego-Perspektive durch Teile der Harvester gehen könnte und mit anderen Charakteren spricht?

Jorjas: „Das ist eine Frage des Fokus. Dieser liegt ganz klar auf den Missionen. Für die Story haben wir uns für einen Weg entschieden, der möglichst viel von der Welt zeigt und Interak-



ALEXANDER JORJAS ist Chef-Designer von Aquanox 2: Revelation.

tionen ermöglicht, ohne dass der technische Rahmen gesprengt wird. Außerdem erreichen Zwischensequenzen innerhalb der Spielgrafik noch nicht die Qualität unserer vorgerenderten und animierten Locabots.“

PC Games: Basiert eure nächste Spiel wieder auf der Krass-Engine?

Jorjas: „Die Engine wurde genau dahingehend konzipiert, alle unsere Produkte anzustreben. Sie entspricht stets dem neuesten Stand der Technik und wird kontinuierlich weiterentwickelt. Beispielsweise ist die Krass-Engine weltweit die erste Spiele-Technologie, die Intels Hyperthreading-

Technologie unterstützt. Seit geraumer Zeit ist die DirectX-9 Version der Engine bei uns im Test.“

PC Games: Wollt ihr daran festhalten, die Meinung der Fans so stark in das Design eurer Spiele einfließen zu lassen, wie es offensichtlich in Revelation passiert ist?

Jorjas: „Die Meinung der Spieler ist sehr wichtig. Wir freuen uns, in Kooperation mit unseren Fans zu entwickeln. Der Kunde – das hat die Vergangenheit gezeigt – ist sehr kritisch, hat häufig ausgezeichnete Ideen und entwickelt ein hervorragendes Spielgefühl. Natürlich wird der größte Teil der Innovationen und Änderungen hier intern erdacht und entwickelt, die Wünsche der Kunden sind jedoch unser ständiger Begleiter.“

PC Games: Wieso habt ihr dann auf einen Mehrspielermodus verzichtet?

Jorjas: „Aquanox 2 stand von Beginn an unter der Prämisse, eine hervorragende Einzelspieler-Kampagne zu bieten. Dieses Ziel haben wir konsequent und mit Erfolg erreicht. Wir legen mit dieser Entscheidung auch im Vergleich zur Konkurrenz im Trend.“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

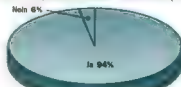
| | |
|-----------------------------|----|
| GRAFIK | |
| Animationen | 1- |
| Grafik (Spielwelt, Effekte) | 1 |

| | |
|--------------------------|----|
| TON | |
| Kommentare/Sprachausgabe | 2 |
| Musik | 2 |
| Soundeffekte | 1- |

| | |
|---|----|
| SPIELEDISIGN | |
| Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades | 2- |
| Einstellbarfreundlichkeit | 2- |
| Innovationen | 2- |
| Langzeitmotivation | 2 |
| Steuerung | 2 |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Aquanox 2: Revelation weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Perfekte Steuerung
- 2. Düstere Atmosphäre
- 3. Bonussystem in den Missionen
- 4. Missionsdesign
- 5. Sprecherstimmen

- 1. Kurze Spielzeit
- 2. Schwerfälliges Bed. zu hoch
- 3. Fehlender Mehrspielermodus
- 4. Überlange Dialoge
- 5. Offenes Ende der Story

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MORITZ REITER (24), Entlingen:

„Zum Glück ist die Steuerung nicht mehr so verhudet wie in Aquanox. Zwar ist man mit Maussteuerung nach wie vor klar im Vorteil, aber man KANN es jetzt auch mit Joy-Stick spielen, ohne in die Tastatur bohren zu müssen. Die etwas geringe Schwere der Atmosphäre stellt sich aber nach wenigen Minuten wieder ein, was sehr loblich ist.“

DENNIS MATZIES (22), Bremen:

„Das Spiel hat für mich VC-Prophecy als Generevorgänger abgelöst. Die Story ist genial und spannend, die Grafik atemberaubend düster. Auch die Musik und die animierten Menüs sind top. Wie schön, dass Massacre nach Schicksal noch einmal (genug) haben, was sie können. Einziges Manko ist der fehlende Multiplayer-Modus.“

LUX HENDRIK (26), Vögelges:

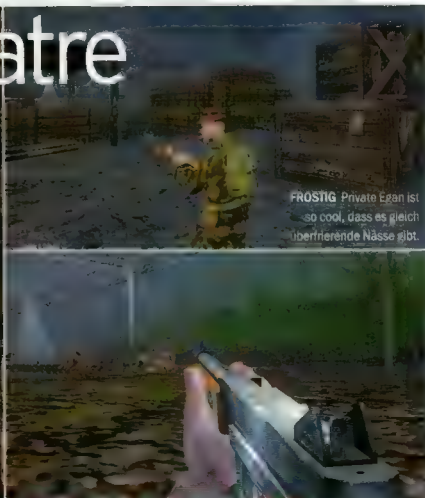
„Aquanox 2 ist klasse, bis auf zwei Kritikpunkte. Die Story ist nicht in sich geschlossen – warum muss man gegen Bionten kämpfen und wer oder was ist dieses Wesen? Und die Spieler: finde ich zu kurz. Gäbe es einen Mehrspielermodus, so würde ich die Krass-Engine sehr empfehlen. Ansonsten liefert A2 für zwei Tage solide Unterhaltung.“

CHRISTIAN HOPFENGÄRTNER (19), Neuburg:

„Das Spiel ist gelungen, mit 45 Euro aber recht teuer, wenn man die kurze Spielzeit bedenkt. Die Grafik ist besser als im Vorgänger, aber bei den Zwischensequenzen könnte man sich mehr an Wing Commander oder Privateer 2 orientieren. Das würde zwar die Entwicklung verlangsamen, aber Videospielen wiederum einfach mehr als Standby.“

Deadly Dozen 2

Pacific Theatre



Man muss nicht dreckig sein, um als Dutzend zu brillieren - diesmal in Asien.

GEMEIN Die missratenen KI-Gegner schaffen es offenbar nicht, durch den Zaun zu schauen, und schleichen bis zur Ecke.

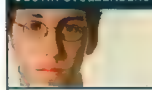
Sie wissen, dass der Zweite Weltkrieg nicht nur eine Auseinandersetzung zwischen den Alliierten unter amerikanischer Fuchtel und Hitler-Deutschland war? Gut, dann haben Sie offenbar mehr Zeit in Geschichtsstunden verbracht als mit Computerspielen, die in der Zeit von 1939 bis 1945 angesiedelt sind. Denn ob man nun als Commando-Truppe gezielte Sabotageakte ausführt oder Dr. Jones auf seinen Reisen den Atlantik begleitet:

Die Bösen hießen immer Klaus Stahl oder ähnlich. So war es auch im ersten **Deadly Dozen**-Teil, aber damit ist jetzt Schluss. Denn diesmal roben Sie statt durch glühend heißen Wüstensand meist durch fernöstliche Sümpfe und hohes Gestrüpp und statt deutscher Geschütze, Munitionslager oder Panzer sprengen Sie eben japanische. Leider wird das Spielgeschehen durch grobe technische Schnitzer beeinträchtigt. Die Animationen von Charakteren und Umwelt sind eher peinlich

geraten; teilweise erinnert seitliches Kriechen stark an den Moonwalk. Noch viel misslungener ist allerdings die KI: Weil eigene Soldaten an Kisten und Wänden hängen bleiben, müssen Sie oft manuell die Steuerung übernehmen. Hat man sich aber erst daran gewöhnt, gestalten sich die Einsätze durchaus spannend; man ist ständig darauf bedacht, freie Flächen zu meiden und immer einen Augenblick schneller zu sein als der gegnerische Sniper.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Unspektakuläre Waffen-
grafik, karge Story, etliche
technische Defizite – nur die
Einsätze sind spannend.

Das ist doch mal ein Dutzend wahrer Helden: Selbst steile Berge lassen sich durch einfaches Hochlaufen überwinden und auch größere Distanzen sind nicht weiter störend, denn die – offenbar sehr, sehr gut – trainierten Übermenschlichen bewegen sich sogar kriechend schneller, als man in *Operation Flashpoint* laufen konnte. Viel schwiegender ist allerdings, dass man sich ständig verläuft. Das liegt nicht nur an dem viel zu kleinen Kompass und der wenig tauglichen Karte (die Blickrichtung wird nicht eingezeichnet, daher findet man die Blickrichtung nur durch Bewegung heraus), sondern auch an der ewig gleichen Dschungelgrafik: Überall Grünzeug, das sich bewegt wie feuerzeugschwenkende Fans bei einem Westermagazin-Konzert. Schade, denn durch die ordentlich umgesetzte Militäratmosphäre und die spannenden Einsätze wäre mehr möglich gewesen.

TESTURTEIL DEADLY DOZEN 2

ENTWICKLER N-Fusion
PREIS Ca. € 45,-
USK Ab 16 Jahren
ANBIETER Infogrames
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
HEILIGKUPPE Einstieger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPISLER Einzel: PC: 1 Netzwerk: 32
Internet: 32 1 Sp./Packung

TESTZENTRUM (Seit 2000)
Prozessor: 1 Megahertz
RAM: 1000 2000
Arbeitspeicher: 200 MB 400 MB
Grafik: Chip-Klassen
Level-Cart: High End Low End

PRO & CONTRA

- Spannende Einsätze
- Cooler Charaktere
- Unrealistische Animationen
- Zu knappe Sichtweite
- Großteils schlechte KI

GRAFIK 57%
SOUND 76%
STEUERUNG 71%
ATMOSPHÄRE 70%
SPIELEDISIGN 67%
MEHRSPISLER 70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *OPERATION FLASHPOINT* oder *GHOST RECON* mochten

57

Spirit: Der wilde Mustang

DAS LEBEN IST SCHÖN! Das Wasser im Bächlein plätschert, die Vögel zwitschern, die Bäume rauschen im Wind, die Sonne schüttet ihre Strahlen aus



Der Film sprüht vor Dynamik - das Computerspiel würde gut in ein Altersheim passen.

Eigentlich hätte dieses Spiel einen anderen Untertitel verdient: „Spirit: Der lahme Gaul“. Ein Kieselstein auf dem 2D-Terrain reicht aus, um das ach-so-wilde Pferd vor ein unüberwindbares Hindernis zu stellen. Auch Spirits berühmter Weitsprung, mit dem er im - weitaus spannenderen - Film einen 20 Meter breiten Abgrund überwindet, hilft dann nicht. Das ist etwas seltsam. Aber da sich das Spiel an Kinder ab zehn Jahren richtet, wird das nicht großartig auffallen. Denen wird es sicher ganz viel Spaß machen, das Pferd über bunte Wiesen zu steuern, Geld einzusammeln, Karnickel zu jagen und andere Artgenossen aus den Fängen der bösen Pferdediebe zu befreien. Das heißt, wenn ihnen die Steuerung nicht zu knifflig ist: Der Hengst spurtet nur zaghaft, manchmal gar nicht. Man möchte dem trägen Vierbeiner am liebsten ein dommerdes „HÜHA!“ um die Ohren hauen, damit er

endlich in die Gänge kommt. Warnhinweis an alle Eltern, die ihren Kleinen das Computerspiel zum Film kaufen wollen: Es ist nach wenigen Stunden durchgespielt und mit 30 Euro zu teuer.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL SPIRIT: DER WILDE MUSTANG

| ENTWICKLER | ANBIETER |
|-------------------------|-----------------------------|
| The Fu Factor | TQ |
| PREIS | TERMIN |
| Ca. € 30,- | Erhältlich |
| USK | SPRACHE |
| Ohne | Deutsch |
| ZIELGRUPPE | |
| Einsteiger | |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | |
| Nicht einstellbar | Leicht |
| MEHRSPIELER | |
| Einzel PC 1 Internet | Netzwerk - 1 Sp./Packung |
| TESTZENTUR | |
| Prozessor in Megahertz | |
| 566 | 1000 |
| Arbeitsspeicher | |
| 32 MB | 64 MB |
| 3D-Grafik-Chips | |
| ATI | NVIDIA |
| PRO & CONTRA | |
| □ Pappstille Grafik | □ Widescreen-Steuerung |
| □ Sehr kurze Spieldauer | □ Sehr kurze Spieldauer |
| □ 30 Euro sind zu viel | □ Für Erwachsene untauglich |

| GRAFIK | 1 | 40% |
|--------------|---|-----|
| SOUND | 1 | 40% |
| STEUERUNG | 1 | 30% |
| ATMOSPHÄRE | 1 | 34% |
| SPIELEDISIGN | 1 | 29% |
| MEHRSPIELER | 1 | 1 |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SPIRIT (DER FILM) oder CHICKEN RUN mögen.

31

20.000 Instrumente - 10 Fachabteilungen - über 4000m² Verkaufsfläche

RECORDING & SYNTHESIZER

Evolution Dancestation MK-125 Keyboard,
32 Tasten
Best.-Nr.: 5127002 80,-
Evolution MK 225 C MIDI-Masterkeyboard
32 Tasten USB
Best.-Nr.: 5127009 140,-

-EDIROL-
USB-Controller Master
Analog/Digital, 24 Bit, MIDI-Interface
Full Performance 1800000 Hz
PC & Mac OS
32-MIDI-Ports
Best.-Nr.: 5135004 249,-
Best.-Nr.: 5135004 299,-

M-Audio Oxygen 8, USB, 25 Tasten,
8 Controller
Best.-Nr.: 5303075 129,-
Miditech Midistart, 49Keys/2Wheels/
SubD/Software, (o. Netzeil)
Best.-Nr.: 5135004 85,-

Miditech Evolution U-Control UC-16, USB
Controller/ 16 Pots
Best.-Nr.: 5127010 119,-
Tascam US-224 USB Controller 24bit
Klarsound 100
Best.-Nr.: 9103278 319,-

M-Audio Audiostep Quattro
Best.-Nr.: 5303073 359,-
M-Audio Audiostep DUO, USB Audio/
SPDIF Interface
Best.-Nr.: 5303072 399,-

MIDI Adapter 15-polig MIDI In/Out, PC-
Soundcards, Gameport
Best.-Nr.: 5209043 23,-

-EDIROL-
Kompaktes USB Interface
24 Bit, 192 kHz
Sehr kompakt, sehr leicht
Best.-Nr.: 5135004 69,-

M-Audio Midisport 2x4, 2in/4out, USB
Best.-Nr.: 10000811 135,-
M-Audio Midisport 4x4, USB MIDI
Interface 4in/4out
Best.-Nr.: 5303064 139,-
Edirol UM-550 5x5 USB-Midi-Interface
Best.-Nr.: 5103243 299,-

Terratec EMX2496 Analog I/O/Digital I/O opt.
Best.-Nr.: 5580016 174,-
Terratec DMX 6-Fire (5.1)
Best.-Nr.: 5580018 234,-
Terratec EWS-88AT 8Kanal AD/DA 24/96kHz
Best.-Nr.: 5580089 355,-

M-Audio Delta Audiophile 2496 PC&Mac/
MIDI-Interface
Best.-Nr.: 5303066 195,-

Samson C10 DJ geschlossen
Best.-Nr.: 9500019 59,-
Samson C100 geschlossen
Best.-Nr.: 9500020 75,-
Sennheiser HD-25 SP
Best.-Nr.: 9604008 89,-

Sony MDR-V5000J
Best.-Nr.: 9613009 111,-
Grapevine by SPL Headamp 4 Kopfhörerverstärker
Best.-Nr.: 9524034 198,-
Behringer HA 4600 Powerplay Pro Kopfhörerverstärker
Best.-Nr.: 9503116 129,-

Korg Kaoss Pad II
Best.-Nr.: 5102139 444,-
Zoom ST-224 Desctop-Sampler, Smart Media
Best.-Nr.: 9528003 298,-
Behringer MX-602A Kompaktmixer
Best.-Nr.: 9503105 65,-

-EDIROL-
Das UA-2000 Interface
Best.-Nr.: 5135004 239,-

Behringer
MX-802A 8-Mixer 4MIC-In/ Mixer
Best.-Nr.: 9503066 99,-
M-Audio Audio-Buddy Mic-Preamp
2Kanal/Phantompower
Best.-Nr.: 5303042 119,-

Hitec Audio Pre 1, 1-kanaliger Mic-
Preamp, Phantompower
Best.-Nr.: 999930734 99,-
Zoom RFX-1000 Multieffektprozessor
Sonderpreis
Best.-Nr.: 9528007 149,-

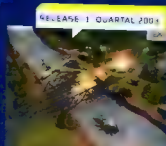
Samson C-01 Kondensator Mikrofon
Best.-Nr.: 9540013 89,-
Hitec Audio FAT 1 Studiogroßmembran-
mikrofon
Best.-Nr.: 9612089 99,-

-EDIROL-
USB Audio
Best.-Nr.: 5135004 69,-

FÜR GEWISSE PRÄMIEN
BEKOMMT MAN JEDE MENGE



FÜR NEUE ABONNENTEN BEKOMMT
MAN JEDE MENGE PRÄMIEN



→ GAMER WERBEN GAMER

Einfach einen neuen Abonnenten bringen
und eine von unzähligen fetten Prämien
abstauben – gratis als Dankeschön!

Zum Beispiel **Command & Conquer: Generals**
Der neueste Teil des Strategie-Klassikers.
Prämien-Nr. 002104

Bitte ankreuzen und Postkarte komplett ausfüllen.

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo mit DVD**
(EUR 55 20-Jähr. +, EUR 4 60-Jähr. Ausland EUR 68 40-Jähr. Österreich EUR 64 20-Jähr.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo mit CD-ROM inkl. Bonus-CD** (nur im Abo)
(EUR 55 20-Jähr. +, EUR 4 60-Jähr. Ausland EUR 68 40-Jähr. Österreich EUR 64 20-Jähr.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion
(EUR 104 49-Jähr. +, EUR 8 79-Jähr. Ausland EUR 117 60-Jähr. Österreich EUR 116 40-Jähr.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte im Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Prämien-Nr. 002153

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

| Prämie | Prämien-Nr. |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst
nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Prämien-Nr. 002154

RELEASE 1. QUARTAL 2003



Night of Darkness
Prämien-Nr. 002152



Logitech BattleMan
Prämien-Nr. 002151

DVD FILM



Parovoz
Prämien-Nr. 002159

RELEASE 1. QUARTAL 2003



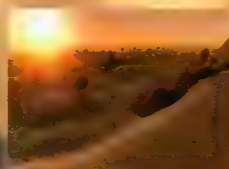
Cater Jackan Rally 1
Prämien-Nr. 002148



<http://abo.pcgames.de>

Anarchy online

THE NEW WELT



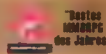
"Massive Multiplayer",
gleichzeitig mit mehreren
Tausend Usern online
treffen und spielen.

Das Game zum spielen
in Orgs, Teams und auch
als Einzelspieler.

- Vollversion auf Heft CD -

**30.000 Jahre in der Zukunft, auf dem Planeten Rubi-Ka
wütet ein Kampf zwischen dem herrschenden
Omni-Tek Konzern und rebellierenden Clans!**

www.anarchy-online.de/pgames



- Jetzt kostenlos online testen! -

ABENTEUER



Gothic 2

Es hat sich auch dieser Zeichner
schon wieder abgemeldet vom
Projekt Gothic 2.

SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Oberste Priorität: So bugfrei wie möglich!“

PC Games: Die Schlusssequenz von Gothic 2 deutet einen Nachfolger an. Wird's ihn auch geben?

Höge: „Auf jeden Fall.“

PC Games: Gothic 2 ist auf PCs ohne 512 MB RAM kaum sp. elbar. Warum die hohe Hürde?

Höge: „Großes Land, großes RAM. Glücklicherweise ist RAM ja nicht so teuer.“

PC Games: Der Schwierigkeitsgrad ist vergleichsweise anspruchsvoll. Hattet ihr beim Design von allem Gothic-Kenner und Rollenspiel-Ruiniern im Blick?

Höge: „Ne, Was wir an Feedback bekommen reicht von „Zu leicht“ über „Genau richtig“ bis „Es war zu schwer“. Es gibt 40-jährige Hausfrauen, die vorher nie gespielt haben und trotzdem gut klar kommen. Wie auch immer – unserer Erfahrung nach ist es ein Problem für viele Spieler. Wegen den als valide taktische Option anzusehen, oder zu akzeptieren, dass sie sich am Anfang des Spiels den Weg an den schweren Monstern vorbei suchen oder diese ganz meiden müssen. Andere Spieler sind da nicht so „durchmischt“, was die Monster-



MICHAEL HÖGE ist Chef-Designer von Gothic 2.

Stärken betrifft. Ich glaube, wenn man etwas anders macht als alle anderen (also der Standard), dann hat man immer Leute, die nicht klar kommen. Für die gibt's glücklicherweise genügend genormte Spiele im Ego-Shooter-Style. Ich will damit nicht sagen, dass wir alles richtig gemacht haben, aber wir haben es so gemacht, wie wir es für gut halten. Wir stehen hinter dem Spiel, so wie es ist, und finden es nicht zu schwierig – nur „anders“.

PC Games: Das Inventar wirkt immer noch unangenehm. Warum hat man auf eine vernünftige Maussteuerung mit Cursor verzichtet?

Höge: „Technische Gründe. Wäre zu viel Aufwand gewesen, das mit der Engine umzusetzen.“

PC Games: Im Spiel fehlen eine Quickload- und Quicksave-Funktion. Wurde die vergessen?

Höge: „Nein, die gibt es sogar. Man kann sie in der Ini-Datei einstellen. Allerdings wurde sie unzureichend getestet und daher nicht mit ins Spiel genommen. Es gibt noch einen Grund: Gothic soll ein ruhiges Spielerlebnis sein, mit einigen hektischen Höhepunkten. Quickload und Quicksave oder ein „Klick die Monster tot“-Standard-Interface arbeiten dagegen. Das wollten wir nicht.“

PC Games: Wird es einen Patch für Gothic 2 geben? Wenn ja, mit welchem Inhalt?

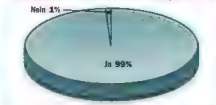
Höge: „Es gibt bisher nur zwei nennenswerte Bugs: Prokhar und das Auge Innos sowie den Gold-Bug. Die müssen raus. Außerdem gibt's noch ein paar kleinere unangenehme Stellen in den Dialogen. Keiner dieser Bugs sollte ein Plotlöcher (Story-Sackgasse, Anm. d. Red.) sein. Wir sind sehr zufrieden mit diesem Ergebnis. Vor allem, weil nach Gothic 1 für uns die oberste Priorität war, das Spiel so bugfrei wie möglich zu machen.“

So bewerten die PC-Games-Leser (In Schulnoten):

| | |
|---|----|
| GRAFIK | |
| Animationen | 2+ |
| Grafik (Spielwelt, Effekte) | 2+ |
| SOUND | |
| Kommentar/Sprachausgabe | 2- |
| Musik | 2 |
| Soundeffekte | 2 |
| INTELLIGENZ | |
| Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades | 2 |
| Einsteigerfreundlichkeit | 2 |
| Innovationen | 2- |
| Langzeitmotivation | 2 |
| Steuerung | 2+ |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Gothic 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Tolle Grafik/Atmosphäre
- 2. Große Spielwelt
- 3. Spannende Story
- 4. Unterschiedliche Lösungswege
- 5. Lange Spieldauer

- 1. Lange Ladezeiten
- 2. Schwierigkeitsgrad zu hoch
- 3. Hohe Hardware-Anforderungen
- 4. Wenig Innovationen
- 5. Stockende Animationen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

PETER TAUCHER, 22, Programmierer aus Stadtschlaining: „Die Spielwelt ist noch größer als im Vorgänger, die Handlungsfreiheit enorm, ebenso die Interaktion mit den Bewohnern. Die Steuerung – das größte Manko im Vorgänger – wurde, Gott sei gedankt, komplett überarbeitet und ist jetzt wesentlich einfacher und intuitiver zu bedienen. Fast: das derzeit beste 3D-Rollenspiel!“

THOMAS MANN, 25, Student aus Mattsties: „Als Fan des ersten Teiles bin ich wirklich überwältigt von Gothic 2. Die Junga von Piranha Bytes haben sich bemüht, möglichst auf die Wünsche der Community einzugehen. Herausgekommen ist die neue Genre-Referenz, die auch Spiele wie Morrowind, Ars Falata oder Newerlight Nighters deutlich in die Schranken verwies.“

MICHAEL BÜCKNER, 22, Azubi in der IT-Branche aus Pösching: „Als Fan des ersten Teiles bin ich wirklich überwältigt von Gothic 2. Die Junga von Piranha Bytes haben sich bemüht, möglichst auf die Wünsche der Community einzugehen. Herausgekommen ist die neue Genre-Referenz, die auch Spiele wie Morrowind, Ars Falata oder Newerlight Nighters deutlich in die Schranken verwies.“

DAVID NIECHOI, 18, Schüler aus Leitzingheim: „Gothic 2 ist für mich das DAS Spiel 2002. Es hat zwar einen knackigen Schwierigkeitsgrad, aber für jede Quest gibt es musige Lösungswegen. So viel Freiheit hat man in nur so wenigen Spielen. Grafik und Sound unterstreichen die Stimmung der fantastischen Welt von Gothic. Bei diesem Spiel passt alles perfekt zusammen.“

Asheron's Call 2



Im Asheron's Call 2 wird die Spielwelt zum Wurfplatz. Sobald der Spieler in die Welt tritt, können Spieler- und Monsterangriffe ausgeführt werden.

Online-Rollenspiele steuern sich schwerer als eine Mondlandefähre und kosten Zeit, die man nicht hat. Diese Behauptung stimmte, solange es Asheron's Call 2 noch nicht gab.

Asheron's Call 2 macht vieles anders. Weg ist eine Benutzerführung, die die Finger verknotet. Weg ist das stundenlange Patchen vor Spielbeginn. Weg ist das verwirrende Charakter-Management. Weg sind Server-Probleme. Weg sind aber auch Nichtspielercharaktere, pulsierende Städte

und Tiefgang. Asheron's Call 2 ist ein Online-Rollenspiel light – noch. Das kann sich jederzeit ändern, denn die Entwickler sind dabei, Patches zu entwickeln.

Zwei Dinge überraschen zu Beginn: Die grandiose Grafik und die menschenleeren Areale. Schicken Sie Ihren Charakter auf einen Berg und lassen Sie von dort aus den Blick über die weitläufige Landschaft schweifen. Es wird Sie ein Gefühl der Einsamkeit beschleichen. Wohin man schaut, erstrecken sich Steppen und Felswüsten, Wälder und Hügelketten, Oasen und Flusstäler. Ringsherum rauscht endloses Meer. Auch Siedlungen sind verlassen. Vor den Städten baumelt einsam ein Begrüßungsschild, dahinter stehen traurig Häuserruinen. Die prächtige Optik und die seltsamen Sphärenklänge verstärken den Eindruck des Alleinseins: Wenn sich der übergroße Mond

im Wasser spiegelt, die Palmen am Strand leise im Wind schaukeln und weit und breit keine Menschenseele zu sehen ist, wünscht man sich die Gesellschaft anderer Figuren.

Warum ist das so? Die Story liefert eine Antwort: Aliens kamen auf den Planeten und löschten alles Leben aus. Jetzt sind sie wieder weg – und Sie sind da. Aus drei Rassen entscheiden Sie sich vor Spielbeginn für eine: Mensch, Tumerok oder Lugianer. Anschließend gestalten Sie Kopfform, Körperbau und Kleidung so frei, als würden Sie eine Knetgummi-figur formen.

Die Spielfigur steuern Sie aus der Verfolgerperspektive. Kämpfe beginnen auf Knopfdruck und laufen automatisch ab. Gewonnene Erfahrungspunkte lassen sich auf Fähigkeiten in den Kategorien Nahkampf, Fernkampf, Magie und Spezialfertigkeiten vergeben. Je

mehr Punkte Sie in eine Fähigkeit investieren, desto stärker wird sie. Glücklicherweise lassen sich die Eigenschaften auch wieder „wegtrainieren“, wenn Sie nicht zufrieden sind. Damit haben Sie alle Freiheiten der Welt. Jemand, der sich in Heilmagie, Speerwurf und Nahkampf gleichzeitig schult, muss aber mit Nachteilen rechnen. Zum einen dürfen Sie nur zaubern, wenn Sie auch einen Stab in den Händen halten. Zum anderen ist eine Spezialisierung oft effektiver als ein Charakter, der alles kann, aber nichts richtig.

In Asheron's Call 2 dreht sich alles ums Kämpfen. In der Fantasy-Welt lauern meterlange Würmer, Riesenschwämme, übergroße Rattenmenschen, zentnerschwere Oger und andere bizarre Kreaturen. Gefechte führen Sie entweder alleine – was im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen recht



EISSTURM Die blauen Sternchen sind Überbleibsel eines Zauberspruchs, der alle Gegner im Umkreis schlägt.



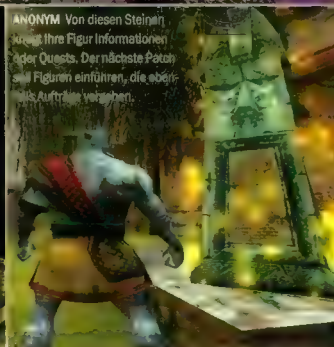
AUGENWEIDE Das animierte Wasser, das die Umgebung wälgig reflektiert, ist eine der Grafikeffekte, die Sie nur auf GeForce-4- oder Radeon-Karten sehen werden.



SO WEIT DAS AUGE REICHT Die Spielfigur befindet sich in der Mitte, klein wie ein Insekt. Um sie herum...



UNTERGRUND Manche Dungeons sind klassische Höhlen, andere wiederum in einem sehr futuristischen Look gehalten; Schwabende Gänge führen in Dimensionen...



ANONYM Von diesen Steinen kriecht Ihre Figur Informationen oder Quests. Der nächste Patch soll Figuren einführen, die ebenfalls Aufträge vergeben.

gut funktioniert – oder in der Gruppe. Viel mehr Möglichkeiten haben Sie nicht. Wer mag, darf Waffen und Rüstungen ohne großen Zeitaufwand selber schmieden. Allerdings benötigt man dazu bestimmte Ressourcen, die besiegte Monster fallen lassen. Alles endet in der Sackgasse Kampf. Das muss nichts Schlechtes bedeuten: Ähnlich wie in **Diablo 2** funktionieren die Gefechte reibungslos und flüssig. Es dauert

nicht lange, da stellt sich ein Suchteffekt der Marke „Noch ein Gegner, bis ich die Level-Voraussetzungen für die Flammenfelle erfüllt habe!“ ein.

Ein Aspekt, dessen Qualität sich zum Zeitpunkt des Tests noch nicht abschätzen ließ, ist die fortführende Story. Geplant ist, dass die Entwickler monatlich einen Patch veröffentlichen, der die Geschichte vorantreibt und neue Monster und Gegenstände einführt. Die

Theorie sieht vor, dass sich im Laufe der Zeit die rampolierenden Städte in blühende Metropolen verwandeln; dass die Spieler eine eigene Welt aufbauen. Ein episches Vorhaben! Ob es funktioniert, das zeigt sich in den nächsten Monaten. Im Augenblick überwiegt noch das Gefühl der Leere und Einsamkeit, das vielen die zwölf Euro, die Microsoft pro Monat verlangt, nicht wert sein wird.

THOMAS WEISS

MEINUNG

THOMAS WEISS



Asheron's Call 2 ist die Katze im Sack.

Beim Bewerten habe ich mich schwer getan: Wenn ich lese, was alles noch kommen soll, werde ich euphorisch. Doch wenn ich spiele, dann langweile ich mich ein bisschen. Es fehlt einfach noch zu viel. Dass geplant ist, die ganzen Städte über die Zeit hinweg im Story-Kontext wieder aufzubauen, das ist eigentlich eine grandiose Idee – nur nützt sie mir nichts, wenn ich mich dafür in den ersten Wochen und Monaten mit einer leeren Einöde herumärgere. Die 75 Prozent beziehen sich auf den aktuellen Stand des Spiels – und der kann sich ändern. Trotz der Ungewissheit steht eine Sache aber fest: Die Grafik ist – entsprechend teure Hardware vorausgesetzt – schöner als das meiste, was sich im Augenblick auf PC-Monitoren abspielt. Und in Sachen Einstiegsfreundlichkeit ist **Asheron's Call 2** dank simpler, aber motivierendem Kampf- und Fähigkeitensystem ungeschlagen!

TESTURTEIL

ASHERON'S CALL 2

| ENTWICKLER | ANBIETER |
|------------------------------|---------------------------|
| Turbine Entertainment | Microsoft |
| PREIS | TERMIN |
| Ca. € 30,- | Endlich |
| USK | SPRACHE |
| Ab 12 Jahren | Deutsch |
| ZIELGRUPPE | SCHWIERIGKEITSGRAD |
| Einstieger, Fortgeschrittene | Nicht einstellbar: leicht |
| MEHRSPIELER | Netzwerk |
| Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - |
| Internet: - | 1 Sp./Packung |

| | | |
|------------------------|-----------------|----------|
| TESTCENTER | Systemvergleich | System |
| Prozessor in Megahertz | | |
| 733 | 1000 | |
| Arbeitsspeicher | | |
| | 256 MB | 512 MB |
| Grafik Chip Klassen | | |
| Low Cost | Standard | High End |

| PRO & CONTRA |
|-----------------------------------|
| □ Umfangreiches Fähigkeitensystem |
| □ Festen, tiefenreich |
| □ Grandiose Grafik |
| □ (Noch) wenige Spieler |
| □ Leere Landschaft |

| GRAFIK | 91% |
|--------------|------|
| SOUND | 70% |
| STEUERUNG | 81% |
| ATMOSPHÄRE | 87% |
| SPIELDESIGN | 77% |
| INZELSPIELER | 100% |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **ANARCHY ONLINE** mochten



Dark Age of Camelot: Shrouded Isles



PORTRAIT Diese buckelige Gestalt nennt sich Valkyn. Wer mag, darf damit Savage werden. Das sind die neuen Midgard-Nahkämpfer.



Asheron's Call 2, Planes of Power und Notum Wars begeistern Online-Rollenspieler. **Shrouded Isles hält problemlos mit.**

Als **Dark Age of Camelot** vergangenes Jahr erschien, war es optisch spannend wie eine graue Betonwand. **Shrouded Isles** ändert das: Animiertes Wasser, das die Umgebung spiegelt, hochauflösende Texturen, dynamische Schatten und schneller Grafikaufbau machen das Erscheinungsbild des Online-Rollenspiels deutlich augenfreundlicher. Die drei neuen, speziell aufs Add-on zugeschnittenen Zonen sind atmosphärisch gelungen: In Albion

thronen mittelalterliche Festungen majestätisch auf Bergen, die vom Meer eingerahmt sind, und in Hibernia rauschen Bäche durch dichte Wälder, in denen Glühwürmchen flimmern. Weg von Äußerlichkeiten, hin zu den zwei neuen Charakterklassen, um die jedes Reich erweitert wurde. Der Necromancer verwandelt sich beim Kämpfen in einen durchsichtigen Geist und kann Zaubersprüche nur sprechen, wenn er einen Zombie unter seiner Kontrolle hat. Dabei ist

er selbst so lange unverwundbar, wie er einen Untoten beherrscht. Mit allem, was nach Verwesung stinkt, hantiert auch der Boneyancer: Der beschwört bis zu vier Skelette, die an seiner Seite kämpfen – Premiere in **Dark Age of Camelot**. Auffallend anders ist der Spielstil der Animisten. Diese Naturmenschen lassen am Boden unbewegliche Tentakel entstehen, die wie fest installierte Geschütztürme alle Gegner im Umkreis ins Visier nehmen.

THOMAS WEISS

FAUSTE WIE MEDIZINBÄLLE

Sogar zwei Level-50-Charaktere haben gegen die Riesen, die im Eis-Dungeon gleich um die Ecke stehen, keine Chance.

MEINUNG THOMAS WEISS



Jeder DAoC-Spieler, der up to date sein will, braucht **Shrouded Isles**.

Bei **Shrouded Isles** haben sich die Entwickler mehr Mühe gegeben als beim Original. Die neuen Landschaften und Dungeons sind nicht, wie das im Hauptprogramm der Fall ist, nach dem Baukastensystem zusammengeschustert worden. Sie sind stattdessen allesamt einzigartig. In Midgard liegt versteckt in den Schneebergen eine Eishöhle, vor dem Eingang wabert volumetrischer Nebel. Drinnen glitzern blau und weiß die Wände – fast könnte man es dort wunderschön finden, würden nicht zehn Meter große Riesen mit den Füßen nach Eindrungen treten. In Albion stehen tragend die Ruinen einer einst prächtigen Stadt, böse Echsenmenschen haben sich dort niedergelassen – der erste Freiluft-Dungeon in **Dark Age of Camelot**! Die Areale sind endlich so vielseitig wie die aus **Everquest**, nur noch nicht so zahlreich. Ich bin gespannt aufs nächste Add-on.

TESTURTEIL SHROUDED ISLES

| | | | |
|-------------|--------------------------------------|--------------------|---------------------------|
| ENTWICKLER | Mythic Entertainment | ANBIETER | Wanadoo |
| PREIS | Ca. € 30,- | TERMIN | DX Version im Feb. |
| USK | Ab 12 Jahren | SPRACHE | Englisch |
| INTELLIGENZ | Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis | SCHWIERIGKEITSGRAD | Nicht einstellbar, mittel |
| MEHRSPIELER | Einzel-PC: 1 | Netzwerk: | 1 Sp./Packung |
| Internet: | 1 Sp./Packung | | |

| | | | |
|------------------------|-----------------|----------------|-----------------|
| TESTCENTER | 1 Sp. / Packung | Internet: | 1 Sp. / Packung |
| Prozessor in Megahertz | 500 | 1000 | 2000 |
| Arbeitsspeicher | 64 MB | 128 MB | 256 MB |
| Grafik-Chip-Modelle | ATI Radeon | NVIDIA GeForce | ATI Radeon |

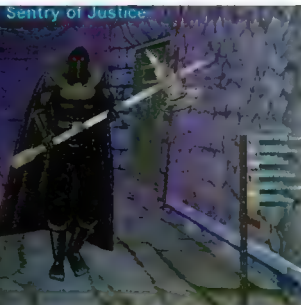
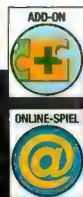
PRO & CONTRA

- ☑ Aufregende Charakterklassen
- ☑ Abwechslungsreiche Zonen
- ☑ Hässische Grafik
- ☑ Atmosphärischer Soundtrack
- ☐ Höhere Hardware-Anforderungen

| | | |
|--------------|----|-----|
| GRAFIK | 54 | 81% |
| SOUND | 72 | 76% |
| STEUERUNG | 70 | 70% |
| ATMOSPHÄRE | 84 | 84% |
| SPIELEDISEIN | 86 | 86% |
| MEHRSPIELER | 94 | 94% |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EVERQUEST** oder **ULTIMA ONLINE** mochten.

Everquest: Planes of Power



DUNKLE TYPEN In den nehm riesigen Gefängnissen lauern Wächern, die vor allem eines machen: Angst einflößen.

Planes of Power oder: wie man das Verfallsdatum eines Rollenspiels hinausjögert.

Planes of Power hält am Leben, was bereits vier Jahre auf dem Buckel hat: Everquest. Die Wirkstoffe: Erhöhung des Stufenlimits von 60 auf 65, 20 neue Zonen, mehr Waffen, Zaubersprüche und Fähigkeiten. Das nunmehr vierte Add-on richtet sich an erfahrene Spieler, die einer Gilde angehören. Die freuen sich über das Raid-Window. Darin lassen

sich bis zu zwölf Gruppen ohne viel Aufwand organisieren – ein Segen für alle Spielleiter, die Veranstaltungen organisieren. Damit verfügt das Add-on über die Ausstattung, die es braucht, damit die neuen Areale spielbar werden. Denn in denen lauern Gegner, gegen die nur eine Armee besteht: hoch gewachsene Gestalten in dunklen Kapuzenmänteln und mit Sensen, Ritter in gewaltigen Rüstungen und riesenhafte Oger. In einer Maschinenwelt kämpfen Sie sogar gegen Roboter. Nicht alle Zonen sind von Beginn an zugänglich. Um weiterzukommen, müht man Sie Quests lösen. Beispiel: Jemand ist zum Tode verurteilt. Ihre Gruppe wird, sobald Sie sich zur Hilfe entschließen, an den Exekutionsschauplatz teleportiert. Dort gilt es, die Henker rechtzeitig auszuschalten, bevor sie ihr Handwerk zu Ende bringen. Gekrippte Ereignisse in Everquest – wer hätte das gedacht?

THOMAS WEISS

TESTURTEIL EQ: PLANES OF POWER

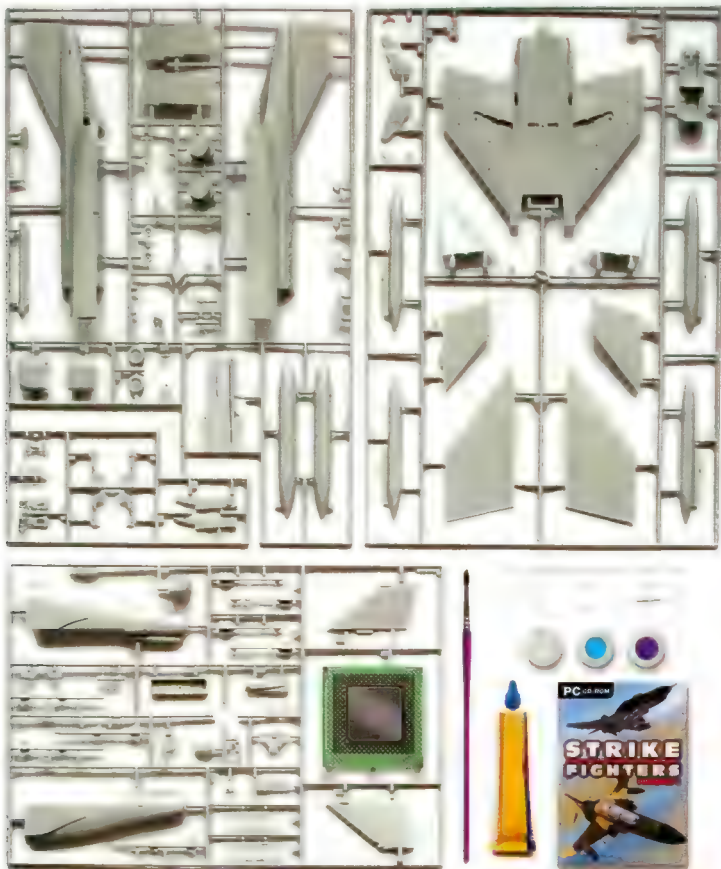
ENTWICKLER Anbieter
Ubisoft
PREIS Ca. € 30,
USK Ohne
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einsteigerfreundlich
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk - 1 Sp./Packung
Internet: viele

TESTCENTER Prozessor in Megahertz
Arbeitsspeicher
Grafik-Chip-Klassen
Kunden | 1 Sp. | 2 Sp. | 3 Sp. | 4 Sp. | 5 Sp. | 6 Sp. | 7 Sp. | 8 Sp. | 9 Sp. | 10 Sp. | 11 Sp. | 12 Sp. | 13 Sp. | 14 Sp. | 15 Sp. | 16 Sp. | 17 Sp. | 18 Sp. | 19 Sp. | 20 Sp. | 21 Sp. | 22 Sp. | 23 Sp. | 24 Sp. | 25 Sp. | 26 Sp. | 27 Sp. | 28 Sp. | 29 Sp. | 30 Sp. | 31 Sp. | 32 Sp. | 33 Sp. | 34 Sp. | 35 Sp. | 36 Sp. | 37 Sp. | 38 Sp. | 39 Sp. | 40 Sp. | 41 Sp. | 42 Sp. | 43 Sp. | 44 Sp. | 45 Sp. | 46 Sp. | 47 Sp. | 48 Sp. | 49 Sp. | 50 Sp. | 51 Sp. | 52 Sp. | 53 Sp. | 54 Sp. | 55 Sp. | 56 Sp. | 57 Sp. | 58 Sp. | 59 Sp. | 60 Sp. | 61 Sp. | 62 Sp. | 63 Sp. | 64 Sp. | 65 Sp. | 66 Sp. | 67 Sp. | 68 Sp. | 69 Sp. | 70 Sp. | 71 Sp. | 72 Sp. | 73 Sp. | 74 Sp. | 75 Sp. | 76 Sp. | 77 Sp. | 78 Sp. | 79 Sp. | 80 Sp. | 81 Sp. | 82 Sp. | 83 Sp. | 84 Sp. | 85 Sp. | 86 Sp. | 87 Sp. | 88 Sp. | 89 Sp. | 90 Sp. | 91 Sp. | 92 Sp. | 93 Sp. | 94 Sp. | 95 Sp. | 96 Sp. | 97 Sp. | 98 Sp. | 99 Sp. | 100 Sp. | 101 Sp. | 102 Sp. | 103 Sp. | 104 Sp. | 105 Sp. | 106 Sp. | 107 Sp. | 108 Sp. | 109 Sp. | 110 Sp. | 111 Sp. | 112 Sp. | 113 Sp. | 114 Sp. | 115 Sp. | 116 Sp. | 117 Sp. | 118 Sp. | 119 Sp. | 120 Sp. | 121 Sp. | 122 Sp. | 123 Sp. | 124 Sp. | 125 Sp. | 126 Sp. | 127 Sp. | 128 Sp. | 129 Sp. | 130 Sp. | 131 Sp. | 132 Sp. | 133 Sp. | 134 Sp. | 135 Sp. | 136 Sp. | 137 Sp. | 138 Sp. | 139 Sp. | 140 Sp. | 141 Sp. | 142 Sp. | 143 Sp. | 144 Sp. | 145 Sp. | 146 Sp. | 147 Sp. | 148 Sp. | 149 Sp. | 150 Sp. | 151 Sp. | 152 Sp. | 153 Sp. | 154 Sp. | 155 Sp. | 156 Sp. | 157 Sp. | 158 Sp. | 159 Sp. | 160 Sp. | 161 Sp. | 162 Sp. | 163 Sp. | 164 Sp. | 165 Sp. | 166 Sp. | 167 Sp. | 168 Sp. | 169 Sp. | 170 Sp. | 171 Sp. | 172 Sp. | 173 Sp. | 174 Sp. | 175 Sp. | 176 Sp. | 177 Sp. | 178 Sp. | 179 Sp. | 180 Sp. | 181 Sp. | 182 Sp. | 183 Sp. | 184 Sp. | 185 Sp. | 186 Sp. | 187 Sp. | 188 Sp. | 189 Sp. | 190 Sp. | 191 Sp. | 192 Sp. | 193 Sp. | 194 Sp. | 195 Sp. | 196 Sp. | 197 Sp. | 198 Sp. | 199 Sp. | 200 Sp. | 201 Sp. | 202 Sp. | 203 Sp. | 204 Sp. | 205 Sp. | 206 Sp. | 207 Sp. | 208 Sp. | 209 Sp. | 210 Sp. | 211 Sp. | 212 Sp. | 213 Sp. | 214 Sp. | 215 Sp. | 216 Sp. | 217 Sp. | 218 Sp. | 219 Sp. | 220 Sp. | 221 Sp. | 222 Sp. | 223 Sp. | 224 Sp. | 225 Sp. | 226 Sp. | 227 Sp. | 228 Sp. | 229 Sp. | 230 Sp. | 231 Sp. | 232 Sp. | 233 Sp. | 234 Sp. | 235 Sp. | 236 Sp. | 237 Sp. | 238 Sp. | 239 Sp. | 240 Sp. | 241 Sp. | 242 Sp. | 243 Sp. | 244 Sp. | 245 Sp. | 246 Sp. | 247 Sp. | 248 Sp. | 249 Sp. | 250 Sp. | 251 Sp. | 252 Sp. | 253 Sp. | 254 Sp. | 255 Sp. | 256 Sp. | 257 Sp. | 258 Sp. | 259 Sp. | 260 Sp. | 261 Sp. | 262 Sp. | 263 Sp. | 264 Sp. | 265 Sp. | 266 Sp. | 267 Sp. | 268 Sp. | 269 Sp. | 270 Sp. | 271 Sp. | 272 Sp. | 273 Sp. | 274 Sp. | 275 Sp. | 276 Sp. | 277 Sp. | 278 Sp. | 279 Sp. | 280 Sp. | 281 Sp. | 282 Sp. | 283 Sp. | 284 Sp. | 285 Sp. | 286 Sp. | 287 Sp. | 288 Sp. | 289 Sp. | 290 Sp. | 291 Sp. | 292 Sp. | 293 Sp. | 294 Sp. | 295 Sp. | 296 Sp. | 297 Sp. | 298 Sp. | 299 Sp. | 300 Sp. | 301 Sp. | 302 Sp. | 303 Sp. | 304 Sp. | 305 Sp. | 306 Sp. | 307 Sp. | 308 Sp. | 309 Sp. | 310 Sp. | 311 Sp. | 312 Sp. | 313 Sp. | 314 Sp. | 315 Sp. | 316 Sp. | 317 Sp. | 318 Sp. | 319 Sp. | 320 Sp. | 321 Sp. | 322 Sp. | 323 Sp. | 324 Sp. | 325 Sp. | 326 Sp. | 327 Sp. | 328 Sp. | 329 Sp. | 330 Sp. | 331 Sp. | 332 Sp. | 333 Sp. | 334 Sp. | 335 Sp. | 336 Sp. | 337 Sp. | 338 Sp. | 339 Sp. | 340 Sp. | 341 Sp. | 342 Sp. | 343 Sp. | 344 Sp. | 345 Sp. | 346 Sp. | 347 Sp. | 348 Sp. | 349 Sp. | 350 Sp. | 351 Sp. | 352 Sp. | 353 Sp. | 354 Sp. | 355 Sp. | 356 Sp. | 357 Sp. | 358 Sp. | 359 Sp. | 360 Sp. | 361 Sp. | 362 Sp. | 363 Sp. | 364 Sp. | 365 Sp. | 366 Sp. | 367 Sp. | 368 Sp. | 369 Sp. | 370 Sp. | 371 Sp. | 372 Sp. | 373 Sp. | 374 Sp. | 375 Sp. | 376 Sp. | 377 Sp. | 378 Sp. | 379 Sp. | 380 Sp. | 381 Sp. | 382 Sp. | 383 Sp. | 384 Sp. | 385 Sp. | 386 Sp. | 387 Sp. | 388 Sp. | 389 Sp. | 390 Sp. | 391 Sp. | 392 Sp. | 393 Sp. | 394 Sp. | 395 Sp. | 396 Sp. | 397 Sp. | 398 Sp. | 399 Sp. | 400 Sp. | 401 Sp. | 402 Sp. | 403 Sp. | 404 Sp. | 405 Sp. | 406 Sp. | 407 Sp. | 408 Sp. | 409 Sp. | 410 Sp. | 411 Sp. | 412 Sp. | 413 Sp. | 414 Sp. | 415 Sp. | 416 Sp. | 417 Sp. | 418 Sp. | 419 Sp. | 420 Sp. | 421 Sp. | 422 Sp. | 423 Sp. | 424 Sp. | 425 Sp. | 426 Sp. | 427 Sp. | 428 Sp. | 429 Sp. | 430 Sp. | 431 Sp. | 432 Sp. | 433 Sp. | 434 Sp. | 435 Sp. | 436 Sp. | 437 Sp. | 438 Sp. | 439 Sp. | 440 Sp. | 441 Sp. | 442 Sp. | 443 Sp. | 444 Sp. | 445 Sp. | 446 Sp. | 447 Sp. | 448 Sp. | 449 Sp. | 450 Sp. | 451 Sp. | 452 Sp. | 453 Sp. | 454 Sp. | 455 Sp. | 456 Sp. | 457 Sp. | 458 Sp. | 459 Sp. | 460 Sp. | 461 Sp. | 462 Sp. | 463 Sp. | 464 Sp. | 465 Sp. | 466 Sp. | 467 Sp. | 468 Sp. | 469 Sp. | 470 Sp. | 471 Sp. | 472 Sp. | 473 Sp. | 474 Sp. | 475 Sp. | 476 Sp. | 477 Sp. | 478 Sp. | 479 Sp. | 480 Sp. | 481 Sp. | 482 Sp. | 483 Sp. | 484 Sp. | 485 Sp. | 486 Sp. | 487 Sp. | 488 Sp. | 489 Sp. | 490 Sp. | 491 Sp. | 492 Sp. | 493 Sp. | 494 Sp. | 495 Sp. | 496 Sp. | 497 Sp. | 498 Sp. | 499 Sp. | 500 Sp. | 501 Sp. | 502 Sp. | 503 Sp. | 504 Sp. | 505 Sp. | 506 Sp. | 507 Sp. | 508 Sp. | 509 Sp. | 510 Sp. | 511 Sp. | 512 Sp. | 513 Sp. | 514 Sp. | 515 Sp. | 516 Sp. | 517 Sp. | 518 Sp. | 519 Sp. | 520 Sp. | 521 Sp. | 522 Sp. | 523 Sp. | 524 Sp. | 525 Sp. | 526 Sp. | 527 Sp. | 528 Sp. | 529 Sp. | 530 Sp. | 531 Sp. | 532 Sp. | 533 Sp. | 534 Sp. | 535 Sp. | 536 Sp. | 537 Sp. | 538 Sp. | 539 Sp. | 540 Sp. | 541 Sp. | 542 Sp. | 543 Sp. | 544 Sp. | 545 Sp. | 546 Sp. | 547 Sp. | 548 Sp. | 549 Sp. | 550 Sp. | 551 Sp. | 552 Sp. | 553 Sp. | 554 Sp. | 555 Sp. | 556 Sp. | 557 Sp. | 558 Sp. | 559 Sp. | 560 Sp. | 561 Sp. | 562 Sp. | 563 Sp. | 564 Sp. | 565 Sp. | 566 Sp. | 567 Sp. | 568 Sp. | 569 Sp. | 570 Sp. | 571 Sp. | 572 Sp. | 573 Sp. | 574 Sp. | 575 Sp. | 576 Sp. | 577 Sp. | 578 Sp. | 579 Sp. | 580 Sp. | 581 Sp. | 582 Sp. | 583 Sp. | 584 Sp. | 585 Sp. | 586 Sp. | 587 Sp. | 588 Sp. | 589 Sp. | 590 Sp. | 591 Sp. | 592 Sp. | 593 Sp. | 594 Sp. | 595 Sp. | 596 Sp. | 597 Sp. | 598 Sp. | 599 Sp. | 600 Sp. | 601 Sp. | 602 Sp. | 603 Sp. | 604 Sp. | 605 Sp. | 606 Sp. | 607 Sp. | 608 Sp. | 609 Sp. | 610 Sp. | 611 Sp. | 612 Sp. | 613 Sp. | 614 Sp. | 615 Sp. | 616 Sp. | 617 Sp. | 618 Sp. | 619 Sp. | 620 Sp. | 621 Sp. | 622 Sp. | 623 Sp. | 624 Sp. | 625 Sp. | 626 Sp. | 627 Sp. | 628 Sp. | 629 Sp. | 630 Sp. | 631 Sp. | 632 Sp. | 633 Sp. | 634 Sp. | 635 Sp. | 636 Sp. | 637 Sp. | 638 Sp. | 639 Sp. | 640 Sp. | 641 Sp. | 642 Sp. | 643 Sp. | 644 Sp. | 645 Sp. | 646 Sp. | 647 Sp. | 648 Sp. | 649 Sp. | 650 Sp. | 651 Sp. | 652 Sp. | 653 Sp. | 654 Sp. | 655 Sp. | 656 Sp. | 657 Sp. | 658 Sp. | 659 Sp. | 660 Sp. | 661 Sp. | 662 Sp. | 663 Sp. | 664 Sp. | 665 Sp. | 666 Sp. | 667 Sp. | 668 Sp. | 669 Sp. | 670 Sp. | 671 Sp. | 672 Sp. | 673 Sp. | 674 Sp. | 675 Sp. | 676 Sp. | 677 Sp. | 678 Sp. | 679 Sp. | 680 Sp. | 681 Sp. | 682 Sp. | 683 Sp. | 684 Sp. | 685 Sp. | 686 Sp. | 687 Sp. | 688 Sp. | 689 Sp. | 690 Sp. | 691 Sp. | 692 Sp. | 693 Sp. | 694 Sp. | 695 Sp. | 696 Sp. | 697 Sp. | 698 Sp. | 699 Sp. | 700 Sp. | 701 Sp. | 702 Sp. | 703 Sp. | 704 Sp. | 705 Sp. | 706 Sp. | 707 Sp. | 708 Sp. | 709 Sp. | 710 Sp. | 711 Sp. | 712 Sp. | 713 Sp. | 714 Sp. | 715 Sp. | 716 Sp. | 717 Sp. | 718 Sp. | 719 Sp. | 720 Sp. | 721 Sp. | 722 Sp. | 723 Sp. | 724 Sp. | 725 Sp. | 726 Sp. | 727 Sp. | 728 Sp. | 729 Sp. | 730 Sp. | 731 Sp. | 732 Sp. | 733 Sp. | 734 Sp. | 735 Sp. | 736 Sp. | 737 Sp. | 738 Sp. | 739 Sp. | 740 Sp. | 741 Sp. | 742 Sp. | 743 Sp. | 744 Sp. | 745 Sp. | 746 Sp. | 747 Sp. | 748 Sp. | 749 Sp. | 750 Sp. | 751 Sp. | 752 Sp. | 753 Sp. | 754 Sp. | 755 Sp. | 756 Sp. | 757 Sp. | 758 Sp. | 759 Sp. | 760 Sp. | 761 Sp. | 762 Sp. | 763 Sp. | 764 Sp. | 765 Sp. | 766 Sp. | 767 Sp. | 768 Sp. | 769 Sp. | 770 Sp. | 771 Sp. | 772 Sp. | 773 Sp. | 774 Sp. | 775 Sp. | 776 Sp. | 777 Sp. | 778 Sp. | 779 Sp. | 780 Sp. | 781 Sp. | 782 Sp. | 783 Sp. | 784 Sp. | 785 Sp. | 786 Sp. | 787 Sp. | 788 Sp. | 789 Sp. | 790 Sp. | 791 Sp. | 792 Sp. | 793 Sp. | 794 Sp. | 795 Sp. | 796 Sp. | 797 Sp. | 798 Sp. | 799 Sp. | 800 Sp. | 801 Sp. | 802 Sp. | 803 Sp. | 804 Sp. | 805 Sp. | 806 Sp. | 807 Sp. | 808 Sp. | 809 Sp. | 810 Sp. | 811 Sp. | 812 Sp. | 813 Sp. | 814 Sp. | 815 Sp. | 816 Sp. | 817 Sp. | 818 Sp. | 819 Sp. | 820 Sp. | 821 Sp. | 822 Sp. | 823 Sp. | 824 Sp. | 825 Sp. | 826 Sp. | 827 Sp. | 828 Sp. | 829 Sp. | 830 Sp. | 831 Sp. | 832 Sp. | 833 Sp. | 834 Sp. | 835 Sp. | 836 Sp. | 837 Sp. | 838 Sp. | 839 Sp. | 840 Sp. | 841 Sp. | 842 Sp. | 843 Sp. | 844 Sp. | 845 Sp. | 846 Sp. | 847 Sp. | 848 Sp. | 849 Sp. | 850 Sp. | 851 Sp. | 852 Sp. | 853 Sp. | 854 Sp. | 855 Sp. | 856 Sp. | 857 Sp. | 858 Sp. | 859 Sp. | 860 Sp. | 861 Sp. | 862 Sp. | 863 Sp. | 864 Sp. | 865 Sp. | 866 Sp. | 867 Sp. | 868 Sp. | 869 Sp. | 870 Sp. | 871 Sp. | 872 Sp. | 873 Sp. | 874 Sp. | 875 Sp. | 876 Sp. | 877 Sp. | 878 Sp. | 879 Sp. | 880 Sp. | 881 Sp. | 882 Sp. | 883 Sp. | 884 Sp. | 885 Sp. | 886 Sp. | 887 Sp. | 888 Sp. | 889 Sp. | 890 Sp. | 891 Sp. | 892 Sp. | 893 Sp. | 894 Sp. | 895 Sp. | 896 Sp. | 897 Sp. | 898 Sp. | 899 Sp. | 900 Sp. | 901 Sp. | 902 Sp. | 903 Sp. | 904 Sp. | 905 Sp. | 906 Sp. | 907 Sp. | 908 Sp. | 909 Sp. | 910 Sp. | 911 Sp. | 912 Sp. | 913 Sp. | 914 Sp. | 915 Sp. | 916 Sp. | 917 Sp. | 918 Sp. | 919 Sp. | 920 Sp. | 921 Sp. | 922 Sp. | 923 Sp. | 924 Sp. | 925 Sp. | 926 Sp. | 927 Sp. | 928 Sp. | 929 Sp. | 930 Sp. | 931 Sp. | 932 Sp. | 933 Sp. | 934 Sp. | 935 Sp. | 936 Sp. | 937 Sp. | 938 Sp. | 939 Sp. | 940 Sp. | 941 Sp. | 942 Sp. | 943 Sp. | 944 Sp. | 945 Sp. | 946 Sp. | 947 Sp. | 948 Sp. | 949 Sp. | 950 Sp. | 951 Sp. | 952 Sp. | 953 Sp. | 954 Sp. | 955 Sp. | 956 Sp. | 957 Sp. | 958 Sp. | 959 Sp. | 960 Sp. | 961 Sp. | 962 Sp. | 963 Sp. | 964 Sp. | 965 Sp. | 966 Sp. | 967 Sp. | 968 Sp. | 969 Sp. | 970 Sp. | 971 Sp. | 972 Sp. | 973 Sp. | 974 Sp. | 975 Sp. | 976 Sp. | 977 Sp. | 978 Sp. | 979 Sp. | 980 Sp. | 981 Sp. | 982 Sp. | 983 Sp. | 984 Sp. | 985 Sp. | 986 Sp. | 987 Sp. | 988 Sp. | 989 Sp. | 990 Sp. | 991 Sp. | 992 Sp. | 993 Sp. | 994 Sp. | 995 Sp. | 996 Sp. | 997 Sp. | 998 Sp. | 999 Sp. | 1000 Sp. | 1001 Sp. | 1002 Sp. | 1003 Sp. | 1004 Sp. | 1005 Sp. | 1006 Sp. | 1007 Sp. | 1008 Sp. | 1009 Sp. | 1010 Sp. | 1011 Sp. | 1012 Sp. | 1013 Sp. | 1014 Sp. | 1015 Sp. | 1016 Sp. | 1017 Sp. | 1018 Sp. | 1019 Sp. | 1020 Sp. | 1021 Sp. | 1022 Sp. | 1023 Sp. | 1024 Sp. | 1025 Sp. | 1026 Sp. | 1027 Sp. | 1028 Sp. | 1029 Sp. | 1030 Sp. | 1031 Sp. | 1032 Sp. | 1033 Sp. | 1034 Sp. | 1035 Sp. | 1036 Sp. | 1037 Sp. | 1038 Sp. | 1039 Sp. | 1040 Sp. | 1041 Sp. | 1042 Sp. | 1043 Sp. | 1044 Sp. | 1045 Sp. | 1046 Sp. | 1047 Sp. | 1048 Sp. | 1049 Sp. | 1050 Sp. | 1051 Sp. | 1052 Sp. | 1053 Sp. | 1054 Sp. | 1055 Sp. | 1056 Sp. | 1057 Sp. | 1058 Sp. | 1059 Sp. | 1060 Sp. | 1061 Sp. | 1062 Sp. | 1063 Sp. | 1064 Sp. | 1065 Sp. | 1066 Sp. | 1067 Sp. | 1068 Sp. | 1069 Sp. | 1070 Sp. | 1071 Sp. | 1072 Sp. | 1073 Sp. | 1074 Sp. | 1075 Sp. | 1076 Sp. | 1077 Sp. | 1078 Sp. | 1079 Sp. | 1080 Sp. | 1081 Sp. | 1082 Sp. | 1083 Sp. | 1084 Sp. | 1085 Sp. | 1086 Sp. | 1087 Sp. | 1088 Sp. | 1089 Sp. | 1090 Sp. | 1091 Sp. | 1092 Sp. | 1093 Sp. | 1094 Sp. | 1095 Sp. | 1096 Sp. | 1097 Sp. | 1098 Sp. | 1099 Sp. | 1100 Sp. | 1101 Sp. | 1102 Sp. | 1103 Sp. | 1104 Sp. | 1105 Sp. | 1106 Sp. | 1107 Sp. | 1108 Sp. | 1109 Sp. | 1110 Sp. | 1111 Sp. | 1112 Sp. | 1113 Sp. | 1114 Sp. | 1115 Sp. | 1116 Sp. | 1117 Sp. | 1118 Sp. | 1119 Sp. | 1120 Sp. | 1121 Sp. | 1122 Sp. | 1123 Sp. | 1124 Sp. | 1125 Sp. | 1126 Sp. | 1127 Sp. | 1128 Sp. | 1129 Sp. | 1130 Sp. | 1131 Sp. | 1132 Sp. | 1133 Sp. | 1134 Sp. | 1135 Sp. | 1136 Sp. | 1137 Sp. | 1138 Sp. | 1139 Sp. | 1140 Sp. | 1141 Sp. | 1142 Sp. | 1143 Sp. | 1144 Sp. | 1145 Sp. | 1146 Sp. | 1147 Sp. | 1148 Sp. | 1149 Sp. | 1150 Sp. | 1151 Sp. | 1152 Sp. | 1153 Sp. | 1154 Sp. | 1155 Sp. | 1156 Sp. | 1157 Sp. | 1158 Sp. | 1159 Sp. | 1160 Sp. | 1161 Sp. | 1162 Sp. | 1163 Sp. | 1164 Sp. | 1165 Sp. | 1166 Sp. | 1167 Sp. | 1168 Sp. | 1169 Sp. | 1170 Sp. | 1171 Sp. | 1172 Sp. | 1173 Sp. | 1174 Sp. | 1175 Sp. | 1176 Sp. | 1177 Sp. | 1178 Sp. | 1179 Sp. | 1180 Sp. | 1181 Sp. | 1182 Sp. | 1183 Sp. | 1184 Sp. | 1185 Sp. | 1186 Sp. | 1187 Sp. | 1188 Sp. | 1189 Sp. | 1190 Sp. | 1191 Sp. | 1192 Sp. | 1193 Sp. | 1194 Sp. | 1195 Sp. | 1196 Sp. | 1197 Sp. | 1198 Sp. | 1199 Sp. | 1200 Sp. | 1201 Sp. | 1202 Sp. | 1203 Sp. | 1204 Sp. | 1205 Sp. | 1206 Sp. | 1207 Sp. | 1208 Sp. | 1209 Sp. | 1210 Sp. | 1211 Sp. | 1212 Sp. | 1213 Sp. | 1214 Sp. | 1215 Sp. | 1216 Sp. | 1217 Sp. | 1218 Sp. | 1219 Sp. | 1220 Sp. | 1221 Sp. | 1222 Sp. | 1223 Sp. | 1224 Sp. | 1225 Sp. | 1226 Sp. | 1227 Sp. | 1228 Sp. | 1229 Sp. | 1230 Sp. | 1231 Sp. | 1232 Sp. | 1233 Sp. | 1234 Sp. | 1235 Sp. | 1236 Sp. | 1237 Sp. | 1238 Sp. | 1239 Sp. | 1240 Sp. | 1241 Sp. | 1242 Sp. | 1243 Sp. | 1244 Sp. | 1245 Sp. | 1246 Sp. | 1247 Sp. | 1248 Sp. | 1249 Sp. | 1250 Sp. | 1251 Sp. | 1252 Sp. | 1253 Sp. | 1254 Sp. | 1255 Sp. | 1256 Sp. | 1257 Sp. | 1258 Sp. | 1259 Sp. | 1260 Sp. | 1261 Sp. | 1262 Sp. | 1263 Sp. | 1264 Sp. | 1265 Sp. | 1266 Sp. | 1267 Sp. | 1268 Sp. | 1269 Sp. | 1270 Sp. | 1271 Sp. | 1272 Sp. | 1273 Sp. | 1274 Sp. | 1275 Sp. | 1276 Sp. | 1277 Sp. | 1278 Sp. | 1279 Sp. | 1280 Sp. | 1281 Sp. | 1282 Sp. | 1283 Sp. | 1284 Sp. | 1285 Sp. | 1286 Sp. | 1287 Sp. | 1288 Sp. | 1289 Sp. | 1290 Sp. | 1291 Sp. | 1292 Sp. | 1293 Sp. | 1294 Sp. | 1295 Sp. | 1296 Sp. | 1297 Sp. | 1298 Sp. | 1299 Sp. | 1300 Sp. | 1301 Sp. | 1302 Sp. | 1303 Sp. | 1304 Sp. | 1305 Sp. | 1306 Sp. | 1307 Sp. | 1308 Sp. | 1309 Sp. | 1310 Sp. | 1311 Sp. | 1312 Sp. | 1313 Sp. | 1314 Sp. | 1315 Sp. | 1316 Sp. | 1317 Sp. | 1318 Sp. | 1319 Sp. | 1320 Sp. | 1321 Sp. | 1322 Sp. | 1323 Sp. | 1324 Sp. | 1325 Sp. | 1326 Sp. | 1327 Sp. | 1328 Sp. | 1329 Sp. | 1330 Sp. | 1331 Sp. | 1332 Sp. | 1333 Sp. | 1334 Sp. | 1335 Sp. | 1336 Sp. | 1337 Sp. | 1338 Sp. | 1339 Sp. | 1340 Sp. | 1341 Sp. | 1342 Sp. | 1343 Sp. | 1344 Sp. | 1345 Sp. | 1346 Sp. | 1347 Sp. | 1348 Sp. | 1349 Sp. | 1350 Sp. | 1351 Sp. | 1352 Sp. | 1353 Sp. | 1354 Sp. | 1355 Sp. | 1356 Sp. | 1357 Sp. | 1358 Sp. | 1359 Sp. | 1360 Sp. | 1361 Sp. | 1362 Sp. | 1363 Sp. | 1364 Sp. | 1365 Sp. | 1366 Sp. | 1367 Sp. | 1368 Sp. | 1369 Sp. | 1370 Sp. | 1371 Sp. | 1372 Sp. | 1373 Sp. | 1374 Sp. | 1375 Sp. | 1376 Sp. | 1377 Sp. | 1378 Sp. | 1379 Sp. | 1380 Sp. | 1381 Sp. | 1382 Sp. | 1383 Sp. | 1384 Sp. | 1385 Sp. | 1386 Sp. | 1387 Sp. | 1388 Sp. | 1389 Sp. | 1390 Sp. | 1391 Sp. | 1392 Sp. | 1393 Sp. | 1394 Sp. | 1395 Sp. | 1396 Sp. | 1397 Sp. | 1398 Sp. | 1399 Sp. | 1400 Sp. | 1401 Sp. | 1402 Sp. | 1403 Sp. | 1404 Sp. | 1405 Sp. | 1406 Sp. | 1407 Sp. | 1408 Sp. | 1409 Sp. | 1410 Sp. | 1411 Sp. | 1412 Sp. | 1413 Sp. | 1414 Sp. | 1415 Sp. | 1416 Sp. | 1417 Sp. | 1418 Sp. | 1419 Sp. | 1420 Sp. | 1421 Sp. | 1422 Sp. | 1423 Sp. | 1424 Sp. | 1425 Sp. | 1426 Sp. | 1427 Sp. | 1428 Sp. | 1429 Sp. | 1430 Sp. | 1431 Sp. | 1432 Sp. | 1433 Sp. | 1434 Sp. | 1435 Sp. | 1436 Sp. | 1437 Sp. | 1438 Sp. | 1439 Sp. | 1440 Sp. | 1441 Sp. | 1442 Sp. | 1443 Sp. | 1444 Sp. | 1445 Sp. | 1446 Sp. | 1447 Sp. | 1448 Sp. | 1449 Sp. | 1450 Sp. | 1451 Sp. | 1452 Sp. | 1453 Sp. | 1454 Sp. | 1455 Sp. | 1456 Sp. | 1457 Sp. | 1458 Sp. | 1459 Sp. | 1460 Sp. | 1461 Sp. | 1462 Sp. | 1463 Sp. | 1464 Sp. | 1465 Sp. | 1466 Sp. | 1467 Sp. | 1468 Sp. | 1469 Sp. | 1470 Sp. | 1471 Sp. | 1472 Sp. | 1473 Sp. | 1474 Sp. | 1475 Sp. | 1476 Sp. | 1477 Sp. | 1478 Sp. | 1479 Sp. | 1480 Sp. | 1481 Sp. | 1482 Sp. | 1483 Sp. | 1484 Sp. | 1485 Sp. | 1486 Sp. | 1487 Sp. | 1488 Sp. | 1489 Sp. | 1490 Sp. | 1491 Sp. | 1492 Sp. | 1493 Sp. | 1494 Sp. | 1495 Sp. | 1496 Sp. | 1497 Sp. | 1498 Sp. | 1499 Sp. | 1500 Sp. | 1501 Sp. | 1502 Sp. | 1503 Sp. | 1504 Sp. | 1505 Sp. | 1506 Sp. | 1507 Sp. | 1508 Sp. | 1509 Sp. | 1510 Sp. | 1511 Sp. | 1512 Sp. | 1513 Sp. | 1514 Sp. | 1515 Sp. | 1516 Sp. | 1517 Sp. | 1518 Sp. | 1519 Sp. | 1520 Sp. | 1521 Sp. | 1522 Sp. | 1523 Sp. | 1524 Sp. | 1525 Sp. | 1526 Sp. | 1527 Sp. | 1528 Sp. | 1529 Sp. | 1530 Sp. | 1531 Sp. | 1532 Sp. | 1533 Sp. | 1534 Sp. | 1535 Sp. | 1536 Sp. | 1537 Sp. | 1538 Sp. | 1539 Sp. | 1540 Sp. | 1541 Sp. | 1542 Sp. | 1543 Sp. | 1544 Sp. | 1545 Sp. | 1546 Sp. | 1547 Sp. | 1548 Sp. | 1549 Sp. | 1550 Sp. | 1551 Sp. | 1552 Sp. | 1553 Sp. | 1554 Sp. | 1555 Sp. | 15

STRIKE FIGHTERS

Der Modellbausatz für das 21. Jahrhundert



Endlich ist es möglich, Luftkämpfe zwischen den Jets der 60er Jahre mit der PC-Technik des 21. Jahrhunderts zu erleben! Die moderne Grafik-Engine von Third Wire, deren Entwicklerteam schon mit European Air War und Jane's AH-64D Longbow für Furore gesorgt hat, lässt die Helden einer vergangenen Epoche in zuvor nicht gesehener Glanz wieder auferstehen. Handarbeit ist angesagt, wenn Sie in der F-4 Phantom II oder 3 weiteren Klassikern der militärischen Luftfahrt den Platz im Cockpit einnehmen. Ihr ganzes fliegerisches Können ist gefordert, denn Begriffe wie "Fire-and-Forget" und "Head-Up-Display" waren damals noch Fremdworte.

Wählen Sie Ihre Seite und stürzen Sie sich in der Rolle eines Jet-Piloten in eine umfangreiche Kampagne. Sie fangen ganz unten an, aber dem Weg nach oben sind keine Grenzen gesetzt. Zeigen Sie, wer der Beste der Besten ist. Oder steht Ihnen der Sinn nach gefährlichen Söldner-Missionen, in denen Sie Auftragsziele zerstören müssen? Für Abwechslung ist gesorgt, denn Strike Fighters bietet Ihnen die Möglichkeit, mitgelieferte Einsätze direkt zu fliegen und eigene Missionen mit Ihrer Lieblingsmaschine selbst zu erstellen. Und wenn es einmal ganz schnell gehen soll, versetzt Sie "Instant Action" direkt ins Cockpit und in einen heißen Luftkampf.

Worauf warten Sie also? Auf geht's in die wilden 60er.

Just Flight

www.justflight.com



www.strategyfirst.com



www.thirdwire.com



©2003 Strategy First Inc. Just Flight, unless All Rights Reserved. Published and distributed under license by Just Flight Ltd. Strike Fighters Project 1 is a trademark of Third Wire Productions. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

14. Januar
bei Ihrem Händler

SPORT

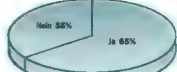


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

| GRAFIK | |
|---|----|
| Animationen | 2- |
| Grafik (Spielwelt, Effekte) | 2 |
| SOUND | |
| Kommentar/Sprachausgabe | 3 |
| Musik | 2- |
| Soundeffekte | 2- |
| SPIELDESIGN | |
| Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades | 3 |
| Einstiegsfreundlichkeit | 2 |
| Innovationen | 4 |
| Lernkurve/Motivation | 4+ |
| Mehrspielermodus | 3 |
| Steuerung | 2- |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Need for Speed: Hot Pursuit 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Coole Autos
- 2. Sehenswerte Grafikeffekte
- 3. Schöne, abwechslungsreiche Strecken
- 4. Gutes Geschwindigkeitsgefühl
- 5. Leicht zu steuernde Wagen
- 6. Fehlender Kartiermodus
- 7. Tuning und Setup sind nicht möglich
- 8. Fehlende Innovationen
- 9. Schlechte KI von Polizei und Konkurrenten
- 10. Zu geringer Schwierigkeitsgrad

Die Meinung der PC-Games-Leser:

RICHARD SCHÄDE, 25, Elektrotechniker aus Fritzlar: „Ein großes Strahlen über die Grafik, dann mallose Entscheidung. Nach wenigen Stunden sind die Strecken und Autos langweilig. Doch worin spielt man eigentlich hier? Bei Porsche hatte ich mein erstes Auto gekauft und sofort darauf verzichtet! Der Abend war gelaufen – das war noch echte Motivation!“

DANIEL AMMANN, 21, Student aus Länggögen: „Das Spiel ist grafisch und spielerisch sehr gut gelungen. Auch die Idee mit den Hubschraubern ist etwas Neues. Auch das das Fahren die Verfolgung wieder bringt, gibt einem ein Trümpfgefühl beim Spielen, das über verlorenen Rennen hinwegtröstet, kann. Besonders Lob geht an das Punktsystem sowie an die Musik.“

MATTHIAS MÖHRE, 24, Freelancer aus Philippsburg: „Ein deutlicher Rückschritt gegenüber den Vorgängern! Das Spiel macht während des Hot Pursuit Modus und des Chasing-Modus noch ein wenig Spaß, der Herausforderungs-Modus aber ist nicht mehr reizvoll. Wenigstens ist die Grafik sehr nett geworden, der Rest sollte einmal komplett überarbeitet werden.“

CARSTEN STANG, 16, Schüler aus Kirchzell: „Am Anfang mochte ich: Hot Pursuit 2 richtig Spaß, vor allem die Grafik begeistert. Aber schon bald erkannte man, dass wenig Abwechslung herrscht, dass die Konkurrenz sehr schwach sind und dass viele Features aus den Vorgängern einfach weggelassen wurden. Ein zu schnell auf den Markt geworfenes Produkt.“

Lange Zeit war **Need for Speed** der Inbegriff für actionreiche Autorennen auf dem PC. Electronic Arts' sechste Ausgabe der Serie verwirrt die Käuferschar aber mit der Abwesenheit vieler längst ans Herz gewachsener Features. So fehlt der Kartiermodus ebenso wie ein Schadenmodell, Handel und Tuning sind

nicht mehr möglich und sogar auf einfache Wetteffekte und Nachtfahrten verzichtet. Dennoch ist **Need for Speed: Hot Pursuit 2** ein sehr gut fahrbares Rennspiel – aber ist es gut genug, um den EA typischen Preis von 50 Euro zu rechtfertigen? Die PC-Games-Leser haben Ihr Urteil gefällt.

FRAGEN AN DEN NEED-FOR-SPEED-PROFI

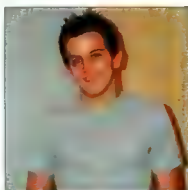
„EA hat kein schlechtes Spiel abgeliefert, sondern eine unfertige Version.“

PC Games: Was hältst du von **Hot Pursuit 2**?

Behn: „Von der Vollversion von **Need for Speed: Hot Pursuit 2** war ich zunächst positiv überrascht. Das Geschwindigkeitsgefühl ist super geworden, auch der Sound hat sich erheblich verbessert. Im Großen und Ganzen ein rundes Paket. Nach und nach waren dann aber die ersten Missestände erkennbar. Cockpitperspektive, Nachtfahrten und Wetteffekte – all dies sucht man vergeblich. Auffallend negativ ist meinem Erachten nach EAs Drang zum absoluten Arcade-Racer. Wo bleibt die Realität, wenn die Polizei mit explodierenden Färsen nach einem wirft?“

PC Games: Wie ist NfS in der **Need for Speed-Community** aufgenommen worden?

Behn: „Das Feedback war eher durchwachsen. Die altgedienten Fans waren größtenteils enttäuscht. Wieder hatte EA nicht berücksichtigt, dass der Erfolg von **Burnout** Asphalt durch die zahlreichen User-Add-ons begünstigt wurde. Vielmehr wurde den Modifikationen für **Hot Pursuit 2** durch verschärfte Dateiformate ein Riegel vorgeschoben. Positiv war das Feedback zur Grafik



STEFFEN BEHN betreut die Fansite www.nd4spd.de

sowie zum absolut schnellen Geschwindigkeitsgefühl. In einem Punkt waren sich die Fans jedoch einig: EA hat hier nicht etwa ein schlechtes Spiel abgeliefert, sondern vielmehr eine unfertige Version publiziert.“

PC Games: Welche Veränderungen sind dir besonders aufgefallen?

Behn: „Die Grafik ist eine Sache, die sich glücklicherweise stark verbessert hat. Strecken und

Umgebung sind nun wieder farbiger und lebendiger als bei **Need for Speed: Porsche**. Leider fehlt aber der Spitscreen-Modus. Viele Fahrer vermissen den Nervenkitzel, der nur dann aufkommt, wenn der „Gegner“ direkt neben einem am selben PC sitzt. Außerdem kommt die Frage auf, ob nicht noch genug Zeit war, die Wettereffekte und Nachtfahrten zu implementieren.“

PC Games: Was hätte man besser machen müssen?

Behn: „Man hätte sich schlicht und einfach mehr Zeit lassen sollen. Dann hätten so unnötige Fehler wie der, dass bei Besitzern aktueller AG-Grafikkarten keine Texturen angezeigt oder aktuelle Lenkarder nicht hinreichend unterstützt wurden, nicht passieren müssen. Außerdem hätten dann vielleicht absolut wichtige Features in das Spiel einfließen können, ohne die ein Stück weit **Need for Speed** Feeling verloren geht, wie zum Beispiel der Spitscreen-Modus und der Cop-Modus im Multiplayer. Zu bemerken wäre auch noch der eher schlecht ausgelagerte Cop-Modus im Singleplayer.“

Hot Wheels: Velocity X

NACHHALTIG: Gesamte Punkte dienen als Treibstoff für den Nachbrenner. Mit so viel Speed dürfte auch die Wand vor uns kein Problem darstellen.



RETRIEVE THE MONEY AND DELIVER IT TO NITRO



ÜBERRASCHUNG: Mitten im Auftrag schlingt Ihnen jemand die Beute weg – Zeit, ihm zu zeigen, wer hier der Herr der Reifen ist.



Staus werden durch Loops und Sprungschancen beseitigt – jedenfalls bei Velocity X.

Der übliche Genremix sieht vor, ein Action-Spiel mit Rennsequenzen aufzupeppen, zuletzt überaus erfolgreich in **GTA 3** und **Mafia** zelebriert. Genau andersrum macht es der neue **Hot Wheels**-Sprößling: Die Aufträge im Adventure (Karrieremodus) erfüllen Sie nur in Ihrem Auto. Dennoch sind die Missionen abwechslungsreich: So sollen Sie zum Beispiel die elterliche Fabrik vor Einbrechern schützen oder später Geld von der Bank abholen und es einem Gangster bringen. Dabei kommt Ihnen jedoch ein Bösewicht zuvor und nun lautet die neue Aufgabenstellung, zunächst diesen aus dem Weg zu räumen. Dazu können Sie sich verschiedenster Waffensysteme bedienen, die vom obligatorischen Refenschlitz bis zu exotischen Schall- und Laserwaffen reichen. Genauso abgedreht sind die mehr als 30 originalen **Hot Wheels**-Flitzer: Vom modernen designten Sportler in Grün bis zum aufgemotzten Oldtimer in Silber ist alles dabei. Dass die

Geschosse sich auch noch wie die realen Hotwheels fahren lassen, macht mächtig Laune: Loops und steile Wände stellen keine Hindernisse dar, sondern sind willkommenen Punktlieferanten. In der Luft können nämlich verrückte Stunts (Salti, beliebige Drehungen und so weiter) vollführt werden, die je nach Schwierigkeitsgrad belohnt werden. Mit den verdienten Punkten können Sie dann den Nachbrenner anwerfen und noch mehr Gas geben.

JUSTIN STOLZENBERG

VERTIGO: Das Bild ist nicht gekippt – das Auto schon. Solche Einlagen sind bei Hotwheels an der Tagesordnung. Die Laserwaffe auf dem Dach auch.

MEINUNG JUSTIN STOLZENBERG



Das Adventure ist gut, leider können die vier anderen Modi da nicht mithalten.

Der erste Eindruck täuscht: Nach dem anfänglichen Schock wegen der großtuschenden Aufmachung der Menüs und der lauen Soundeffekte macht das Spiel durchaus Spaß. Das Adventure ist gut, und weil die Actionsequenzen gelungen sind, stört die wenig berauschende Story nicht so sehr. Leider können die vier anderen Modi da nicht mithalten: Im Challenge-Modus haben Sie zu Beginn gerade mal eine Strecke, der Rest muss durch die Karriere freigespielt werden. Auch Dragster-Fans müssen schmachten, die kurzen Sprintrennen sind nämlich eintönig und wenig motivierend. Genauso verhält es sich mit dem Battle-Mode, der nach kurzer Zeit zu wenig Neues bietet. Allerdings werden Fans schneller Stunt-Rennspiele (etwa **Knight Rider** oder **N.L.C.E. 2**) dank der schrägen und schnellen Grafik und dem actionreichen Fahrverhalten viel Freude mit diesem Spiel haben.

TESTURTEIL HOT WHEELS: VELOCITY X

| ENTWICKLER | ANBIETER |
|------------------------------|-------------------------|
| Beyond Games | THQ |
| PREIS | TERMIN |
| Ca. € 30,- | Endlich |
| USK | SPRACHE |
| Ab 6 Jahren | De, Anleitung |
| ZIELGRUPPE | |
| Einsteiger, Fortgeschrittene | |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | |
| Einstellbar: 3 Stufen | |
| MEHRSPIELER | |
| Einzel: PC: 1 | Netzwerk: 1 Sp./Packung |
| Internet: - | |

| | | |
|------------------------|---------------------------------|--------------------------|
| TESTCENTER | Techn. umfänglich umzusetzen | Anforderungen updaten |
| Prozessor in Megahertz | | |
| 350 | 1.000 | 2.000 |
| Arbeitsspeicher: | | |
| 64 MB | 256 MB | 512 MB |
| Grafik-Chip-Klassen | | |

PRO & CONTRA

- Verückte Stunts
- Sehr viele Autos und Extras
- Guter Karriere-Modus
- Respektvolle Modi anwählbar
- Durchgefallene Soundeffekte

| GRAFIK | 56% |
|--------------|-----|
| SOUND | 53% |
| STEUERUNG | 76% |
| ATMOSPHÄRE | 75% |
| SPIELEDISIGN | 72% |
| MEHRSPIELER | - |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **N.L.C.E. 2** oder **KNIGHT RIDER** mochten.

Lego Drome Racers

RASANT Nach der schönen, langen Gerade geht es jetzt endlich wieder in die Kurve – der perfekte Zeitpunkt, dem Vordermann zu diklassieren.



Sie hassen die kleinen gelben Plastikfiguren von Lego? Perfekt – in diesem Spiel gibt es keine!

Bond fährt neuerdings eine aufgemöbelte Version des Aston Martin Vanquish, doch die richtig tiefen Kerle nehmen in einem Pulse Concept Platz. Der hat nämlich nicht nur eine lächerliche Unsichtbarkeitsfunktion, sondern kann einen Schild aktivieren und sogar fliegen. Problem: Das können alle 18 Autos in Drome Racers, jedenfalls mit einem der acht Power-ups.

Wenn Sie sich jetzt ein Mario Kart-Pendant mit knuddeligen Lego-Männchen vorstellen, liegen Sie jedoch so daneben wie eine Wettverhersage, denn Drome Racers spielt sich eher wie ein Need for Speed-Ableger. Für Erwachsene oder Kenner dieser Serie ist der Schwierigkeitsgrad jedoch deutlich zu niedrig gewählt. So sind auch die 18 Turniere und sechs Duelle im Karriere-Modus schnell bewältigt.

Optisch muss man allerdings wenig meckern: Details wie fahrende Züge neben der Strecke und verschmutzte Reifen bei

Sandrennen beleben das Geschehen. Leider gibt es nur drei Settings (Wüste, Eis, Dschungel) und nur je drei Strecken; aufgeblüht wird die Zahl durch eine Vielzahl kleiner Variationen. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL: DROME RACERS

ENTWICKLER Lego Interactive
PREIS Csk € 40,-
USK Ohne
ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER Einzel-PC-1 Internet- Netzwerk- 1 Sp./Packung

TESTSCHEIN 2000 1000 2000

Arbeitspeicher: 200 MB 633 MHz

Graphics-Chip-Klassen: GeForce 2, Radeon

PRO & CONTRA

■ Viele verbotene Extras

■ 18 Autos

■ Kameramodus

■ Kaum Atmosphäre

■ Nur neue Strecken

GRAPHIK 71%

SOUND 73%

STEUERUNG 64%

ATMOSPHERE 42%

SPIELDESIGN 57%

MEHRSPIELER

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie NINE:HD, RAMP 2 oder N.I.C.E. 2 mögen.

Geheimtipp



Tom Clancy's Splinter Cell
46,85 €

Spiel des Monats



SimCity 4
48,85 €

PREISKNALLER

Presknaller ab 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

PREISKNALLER

Presknaller ab 9,85 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Alten Tequila 1,55 €

Unsere Bestelladresse für

Internet: Game 11 • Electronics Boutique AG

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Unsere Bestelladresse für

Internet: Game 11 • Electronics Boutique AG

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

*** Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert ***

NEU! Bestellen per SMS

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

Telefon: 0811 5715155

ACTION
SCIFI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiss

Aquanox 2: Revelation
Spannende Missionen, mehr Story mehr Spannung! Hier - das ist die Realität der Revolution gegenüber seinen Vorgängern. Alle Lizenzen Shooter Fans gehen zu.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

84

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil der Mechwarrior Serie ist die Reibung im Me-Game. Mehr, was es seine Konkurrenz gibt. Und zweites, weil es seine beiden Action-Formen in zwei Spiel-Modi.
Ausgabe: 01/02 Microsoft ca. € 30,00

84

Aquanox
Dieser ist nicht, das Spiel, was es Revolution gibt. Aquanox 1 nicht mehr brauchen. Das Ding ist grafisch und technisch noch immer auf der Höhe des Test - und fast für ein Einhorn.
Ausgabe: 08/02 Internet ca. € 30,00

80

Crimson Skies
Sie spielen den klassischen Steile Commander! Dann werden Sie Crimson Skies auch mögen. Einmal für nur 100 Millionen durch Doppelklick und alle Grafik durch neue Grafik.
Ausgabe: 11/01 Microsoft ca. € 30,00

80

Starforn
Ein Roberts Weltum-Aktion-Spiel hat zwei schon 10 Jahre auf dem Markt, aber noch immer der perfekte Beweis für die Qualität der Entwicklung. Und wenn Sie nicht Expeditoren!
Ausgabe: 01/02 Microsoft ca. € 30,00

79

ABENTEUER
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2
Gothic 2 ist das bahnbrechendste Thema auf dem Spiele Markt. Anders als vorher, spielen die Spieler nicht nur, sondern sie leben. Die Spieler leben in der Welt der Spieler. Die Spieler leben in der Welt der Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

91

Morrowind
Das Museum in Morrowind kann nicht als Anfänger sein. Da es ein Spiel ist, das die Spieler nicht nur spielen, sondern sie leben. Die Spieler leben in der Welt der Spieler. Die Spieler leben in der Welt der Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

91

Baldur's Gate 2
Ein Rollenspiel, in dem man nicht nur leben kann, sondern sie leben. Die Spieler leben in der Welt der Spieler. Die Spieler leben in der Welt der Spieler.
Ausgabe: 11/00 Virgin Interactive ca. € 30,00

89

Gothic
Gothic 2 ist ein Spiel, das die Spieler nicht nur spielen, sondern sie leben. Die Spieler leben in der Welt der Spieler. Die Spieler leben in der Welt der Spieler.
Ausgabe: 01/02 Shogun ca. € 30,00

85

Icewind Dale 2
Da es kein Spiel ist, das die Spieler nicht nur spielen, sondern sie leben. Die Spieler leben in der Welt der Spieler. Die Spieler leben in der Welt der Spieler.
Ausgabe: 01/02 Virgin Interactive ca. € 30,00

84

SPORT
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 40,00

90

FIFA 2002
Auch hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 40,00

85

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 40,00

84

FIFA 2001
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 40,00

79

FIFA 2000
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 11/99 Electronic Arts ca. € 30,00

73

ACTION
MILITAR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner

Europäischer Typoon
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

88

Comanche 4
Seit man die Simulationen, Freizeitspiele, Comanche 4 ist ein Spiel, das die Spieler nicht nur spielen, sondern sie leben. Die Spieler leben in der Welt der Spieler. Die Spieler leben in der Welt der Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

83

B-17 Flying Fortress 2
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

82

Panzer Elite Special Edition
Drucken Sie sowohl die Spiel, als auch die Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 11/01 Internet ca. € 30,00

80

IL-2 Sturmovik
Schöne Grafik, tolle Missionen - die Entwickler sind hier in der Missionen. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 UKI Soft ca. € 40,00

80

Dungeon Siege
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Microsoft ca. € 40,00

88

Diablo 2
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Microsoft ca. € 40,00

86

Vampire: Die Maskerade
Auch hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Virgin Interactive ca. € 30,00

81

Darkstone
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

78

Not
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

77

NBA Live 2003
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

92

Madden NFL 2003
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

90

NHL 2003
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

89

NBA Live 2001
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

89

NHL 2002
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

89

NHL 2001
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

88

NHL 2000
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

88

NHL 1999
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 30,00

88

ACTION
GESCHICHTE

vorgestellt von Thomas Weiss

Rayman 2: The Great Escape
Rayman 2 kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

83

Adventure Pinball
Es gibt nicht mehr Pinball. Deshalb gibt es Adventure Pinball auch nicht mehr. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

79

Ballistik
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

78

Shoop, dog 'n' Wolf
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

78

Mutant Storm
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

78

Dark Age of Camelot
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

84

Everquest
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

80

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

79

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

79

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

Anarchy Online
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

73

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

84

Runway
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

83

Grim Fandango
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Das Geheimnis der Dämonen
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

78

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

Monkey Island 3
Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler. Hier kann man das Nationalmannschaftsspiel für den Spieler und den Spieler.
Ausgabe: 01/02 Internet ca. € 30,00

81

ZUSATZ-CDs UND ADD-ONS VON A-Z

Anarchy Online: New Game Plus
Das Spiel enthält das Originalspiel sowie neue Features, Belohnungen und Challenges für die Spieler. Zudem gibt es eine neue Grafik, Aufträge, neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Koch Media ca. € 25

Civilization 3: Play the World
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Zivilisationen, Missionen und Challenges. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Infogrames ca. € 30

D40C: Shrouded Isles
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi ca. € 20

The Sims: Party ohne Ende
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Party-Events, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Electronic Arts ca. € 20

E-Zeller: Der Eroberer
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Ghost Recon: Shadow Wars
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Electronic Arts ca. € 20

Industrial Giant 2: 1980-2020
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Metal of Honor: Spearhead
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Electronic Arts ca. € 20

Op. Flashpoint: Red Hammer
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Pharaoh: Rise of the Empire
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

The Sims: Unter der Haut
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Electronic Arts ca. € 20

Everquest: Planes of Power
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

HOMM 4: Gathering Storm
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Morrowind Tribunal
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Patriot 2: Aufbruch der Nation
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

Taktik Games II
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Diablo 2: Battle-Chest
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Op. Flashpoint: GOTY Edition
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Age of Empires 2: Gold Edition
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Partieller 2: Gold Edition
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Microsoft Action Pack
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Ghost Recon: Complete
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Play the Games Vol. 1
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Anno 2: Meister-Edition
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Pharaoh Gold
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Die Königin von Malinche
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

W.A.R. Soldier
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

The Sims: Party ohne Ende
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

E-Zeller: Der Eroberer
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Metal of Honor: Spearhead
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Op. Flashpoint: Red Hammer
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Pharaoh: Rise of the Empire
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

The Sims: Unter der Haut
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Everquest: Planes of Power
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

HOMM 4: Gathering Storm
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Morrowind Tribunal
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Patriot 2: Aufbruch der Nation
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsspiegel
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

The Sims: Party ohne Ende
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

E-Zeller: Der Eroberer
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Metal of Honor: Spearhead
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Op. Flashpoint: Red Hammer
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Pharaoh: Rise of the Empire
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

The Sims: Unter der Haut
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Everquest: Planes of Power
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

HOMM 4: Gathering Storm
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Morrowind Tribunal
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Patriot 2: Aufbruch der Nation
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Add-on erweitert das Spiel um neue Missionen, Challenges und Soundeffekte. Es enthält auch neue Soundeffekte und verbesserte Sound Effects.

02/03 Vivendi Universal ca. € 20

Tomb Raider: Die Chronik

Tomb Raider – Die Chronik enthält die vier letzten Abenteuer von Lara Croft, die Ihnen Einblicke in die Vergangenheit der Helden bieten. Die erste Station ist Rom mit seinen antiken Gassen.

Danach taucht Lara in ein russisches U-Boot mit **Akte X**-Ambiente, auf einer Geistesinsel bei Irland muss sie als Teenager ohne Mordinstrumente zurande kommen. In einem modernen Wolkenkratzer erschweren zuletzt computergesteuerte Fallensysteme das Vorankommen.

TESTURTEIL CLASSICS TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

| | |
|----------------------------------|------------------------------|
| ENTWICKLER Core Design | ANBIETER ak Tronic |
| PREIS Ca. € 10,- | TERMIN Erhältlich |
| USK Ab 12 Jahren | SPRACHE Deutsch |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOMB RAIDER 4** oder **INDIANA JONES 5** mochten.

Project I.G.I.

Sie haben das Schlimmste überlebt – um Haarsbreite. Versorgen Sie Ihre Wunden und dringen Sie in einen befestigten russischen Stützpunkt ein. Deaktivieren Sie das Sicherheitssystem und holen Sie sich, was Sie brauchen ... denn jetzt beginnt der echte Spaß! **I'm Going In** war der erste militärische Shooter, in dem Tarnung und List wichtiger sind als pure Waffengewalt – nicht zuletzt deshalb ist **Project I.G.I.** auch nach zwei Jahren noch Referenz.

TESTURTEIL CLASSICS PROJECT I.G.I.

| | |
|--------------------------------|------------------------------|
| ENTWICKLER Interloop | ANBIETER ak Tronic |
| PREIS Ca. € 10,- | TERMIN Erhältlich |
| USK Ab 16 Jahren | SPRACHE Deutsch |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **METAL GEAR SOLID** oder **ROGUE SPEAR** mochten.

Capitalism 2

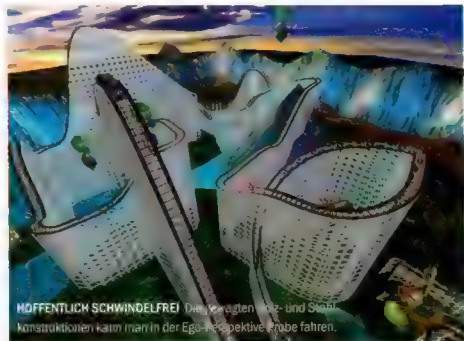
Capitalism 2 simuliert die Wirtschaft mehrerer Städte mit all ihren zahlreichen Wirtschaftszweigen, mit Roh- und Endprodukten, Verkaufsstätten und Dienstleistungen, dazu den Finanzsektor und den privaten Konsum. In diesem System kann der Spieler Monopole in einem Wirtschaftszweig errichten, an der Börse sein Glück machen oder als Einzelhändler seine Lieferanten erpressen. Tolle Ideen, die leider an der unübersichtlichen Oberfläche scheitern.

TESTURTEIL CLASSICS CAPITALISM 2

| | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| ENTWICKLER Stormfront | ANBIETER Rondomedia |
| PREIS Ca. € 15,- | TERMIN Erhältlich |
| USK Ab 16 Jahren | SPRACHE Deutsch |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EUROPEAN WARS** oder **CAR TYCOON** mochten.

Achterbahn Designer: Special Edition



HOFFENTLICH SCHWINDELFREI! Die krasseste Höhe- und Schwerkraftskonstruktion kann man in der Egge-Respektive Probe fahren.

Auf den Kopf, aber nur einer gibt das Commando.

Treten Sie ein und reisen Sie mit Höchstgeschwindigkeit durch eine rasant-turbulente Achterbahnwelt! Entwickeln und gestalten Sie Ihre Bahn selbst und fahren Sie sie selbst zur Probe. Mit dieser PC-Simulation von Disney Imagineering sind der Fantasie und Kreativität nur wenige Grenzen gesetzt. Die Special Edition beinhaltet auf zwei CD-ROMs neben dem bereits bekannten Achterbahn Designer zusätzlich den original US-Titel Ultimate Ride Coaster Deluxe und damit eine weitere Vielzahl anspruchsvoller Missionen, neuer Tools und Schienenverläufe sowie ausgefallener Themenwelten. Der Spielspaß ist enorm hoch – allerdings nur für wenige Stunden, da dem Spiel jeglicher wirtschaftlicher Aspekt fehlt.



TESTURTEIL CLASSICS ACHTERBAHN DESIGNER SE

| | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| ENTWICKLER Disney | ANBIETER Disney |
| PREIS Ca. € 26,- | TERMIN Erhältlich |
| USK Ohne | SPRACHE Deutsch |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THE SIXTH HOUR** oder **ROLLERCOASTER TYCOON** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

| Titel | Hersteller | Wertung | Preis |
|-------------------------------------|-------------------|---------|--------|
| ACB Achterbahn Designer SE | Disney | 74 | € 26,- |
| Age of Wonders 2 | Take 2 | 84 | € 19,- |
| Arcanum | Vivendi Universal | 78 | € 13,- |
| Battle Realms | ak Tronic | 88 | € 10,- |
| Black & White | Electronic Arts | 92 | € 20,- |
| C&C: Theatre of War | Electronic Arts | 79 | € 30,- |
| CEB Capitalism 2 | Rondomedia | 59 | € 15,- |
| Civilization 3 | Infogrames | 85 | € 30,- |
| Commandos 2 | Eidos | 92 | € 20,- |
| CSB Crossairs: European Wars | ak Tronic | 71 | € 10,- |
| Der Verrückte | Joystick | 77 | € 10,- |
| Der Patrouille 2 Gold Edition | Arcanum | 85 | € 28,- |
| Desperados | Infogrames | 87 | € 15,- |
| Draht 2 | Vivendi Universal | 86 | € 15,- |
| Die Sims - Deluxe Edition | Electronic Arts | 80 | € 25,- |
| Die Wölfer 2 Gold Edition | Joystick | 74 | € 25,- |

| | | | |
|--------------------------------|--------------------|----|--------|
| Empire Earth | Vivendi Universal | 87 | € 18,- |
| Earth 2150 Collector's Ed. | Blackstar | 73 | € 19,- |
| Emperor - Die Schlacht um Dune | Electronic Arts | 78 | € 15,- |
| Fallout Radioactive | Virgin Interactive | 50 | € 20,- |
| Fußballmanager 2002 | Electronic Arts | 96 | € 32,- |
| G ants | Virgin Interactive | 78 | € 11,- |
| Gold Games 6 | Ubi Soft | 88 | € 35,- |
| Icewind Dale | Virgin Interactive | 82 | € 11,- |
| Icewind Dale, Herz & Winters | THQ | 82 | € 9,- |
| LucasArts Adventure Pack | THQ | 80 | € 20,- |
| Mech Collection 1.0 | Microsoft | 84 | € 40,- |
| Myth 3 | Take 2 | 80 | € 15,- |
| NASCAR Racing 4 | Vivendi Universal | 81 | € 13,- |
| No One Lives Forever | Vivendi Universal | 88 | € 18,- |
| Nocturne | Take 2 | 82 | € 19,- |
| Pool of Radiance 2 | ak Tronic | 70 | € 10,- |

| | | | |
|-------------------------------------|--------------------|----|--------|
| Pro Rally 2001 | Ubi Soft | 76 | € 10,- |
| NEB Project I.G.I. | ak Tronic | 74 | € 10,- |
| Rogue Spear | ak Tronic | 75 | € 10,- |
| Red Faction | THQ | 76 | € 20,- |
| S.W.A.T. Pack | Virgin Interactive | 78 | € 25,- |
| S.W.I.N.C. | Joystick | 81 | € 15,- |
| Starflight Command | Virgin Interactive | 82 | € 11,- |
| Starpoint | Eidos | 86 | € 20,- |
| Stronghold Deluxe | Take 2 | 84 | € 26,- |
| Throne of Darkness | Vivendi Universal | 73 | € 15,- |
| NEB Tomb Raider: Die Chronik | ak Tronic | 78 | € 10,- |
| Tropico Gold Pack | Joystick | 84 | € 30,- |
| Wages | Infogrames | 87 | € 15,- |
| Zan - The Alien Hunter | Joystick | 70 | € 10,- |
| Zeus | Vivendi Universal | 81 | € 15,- |

Ohne Ende!



Sudden Strike
10,- €*



Cossacks
10,- €*



Flight Simulator 98
10,- €*



Die Pyramide

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-, 3,-, 5,-, 7,50 oder höchstens 10,-€* unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Karstadt, Alpha-Tecc, real, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Pegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

Futter für Ihren PC
aktronic
SOFTWARE & SERVICES

TIPPS & TRICKS

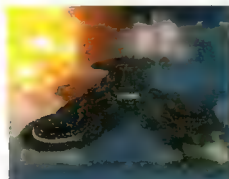


Splinter Cell

Ihr einziger Freund ist die Dunkelheit. Um bei diesem Spiel nicht die Geduld zu verlieren, brauchen Sie ein stabiles Nervenkostüm – und unsere Komplettlösung.

Tom Clancy's *Splinter Cell* ist der neueste Stern am Stealth-Action-Himmel. Huschen Sie durch die Schatten, während wir Ihnen versteckte Schleichwege und überlebenswichtige Kniffe zeigen. Benutzen Sie Ihre Schusswaffen nur, wenn es sich nicht mehr vermeiden lässt, denn das kleinste Geräusch alarmiert die aufmerksamen Wachposten. Erle-

digen Sie die Gegner im Fisher-Style – lautlos und aus dem Hinterhalt! Beweisen Sie Kombinationsgabe und Geschick in einem Agentenabenteuer, das derzeit seinesgleichen sucht. Auf acht Seiten begleiten wir Sie durch die schwierigsten Stellen des Spiele-Highlights und unterstützen Sie im schier aussichtslosen Kampf gegen den Terrorismus. Nun liegt es an Ihnen!



Haegemonia

Forscher und Strategen auf gepasst – *Haegemonia* ist zurzeit die Suchtdroge Nummer 1 in der T&T-Redaktion. Da wird heiß diskutiert, ob nun Quantenwaffen besser sind oder doch die Raketen-technik. Taugen Händler was oder sind tyrannische Steuereinnahmen der richtige Weg? Die Antworten auf diese und andere Fragen finden Sie in unseren allgemeinen Tipps zum Weltraumhit von Wanadoo.



Runaway & Sim City 4

Rückkehr der Klassiker, könnte man da sagen. Adventure-Anhänger jauchzen über die Wiederbelebung ihres Genres und Städteplaner bekommen endlich wieder Nachschub. Sollten Sie an den kniffligen Puzzles oder der Verkehrsflussproblematik Ihrer Großstadt verzweifeln, helfen wir Ihnen auf die Sprünge – mit einer Schritt-für-Schritt-Lösung und erprobten Städteplaner-Taktiken.



FM 2003 & Aquanox 2

Was darf's denn sein? Lieber den eigenen Lieblingsklub an die Spitze der Liga führen oder doch lieber in Jacques-Cousteau-Manier die Tiefen der Meere im neuen Massive-Unterwasser-Shooter durchpflügen? Egal welchem Genre Sie den Vorzug geben, wir geben Ihnen die richtigen Tricks an die Hand. Übrigens, die Tipps zum *Fußballmanager 2003* sind mit exklusivem Material des EA-Entwicklerteams garniert.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Gothic 2, Komplettlösung
2. Age of Mythology, Komplettlösung, Teil 2
3. James Bond 007: Nightfire, Komplettlösung

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Hitman 2, Komplettlösung
2. Anno 1503, Allgemeine Tipps
3. Mafia, Komplettlösung

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE



www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, tessen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr.

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,88.

PC Games hilft

MORROWIND

Hat es jemals ein umfangreicheres Rollenspiel in der Spielgeschichte gegeben? Monat für Monat truden Fragen von verzweifelten Lesern ein, die Probleme in der schier riesigen Welt von Vvardenfell haben. Grund genug für uns, auch im diesen Monat wieder Antworten auf zehn häufig gestellte Fragen zu geben.

Wo ist der Dwemer-Würfel?

Ich habe den Auftrag, einen Dwemer-Rätselwürfel zu finden. Ich bin auch schon in Arkingthand, in dieser Halle. Aber ich kann den Würfel nicht finden.

FRANK, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Der Würfel wird von vielen Morrowind-Spielern leicht übersehen. Laufen Sie in der Eingangshalle unten über die Steine wieder nach oben in den oberen Ruinenbereich. Dort führt eine Tür zu den Zellen. In einem der dortigen Regale ist der Würfel versteckt. Mithilfe der beiden Screenshots gelangen Sie garantiert zur richtigen Stelle.



David Bergmann:

Sie können sich nur infizieren lassen, BEVOR Sie die Corpus-Quest erledigt haben. Wenn Sie mit dem Hauptplot schon durch sind, ist das nicht mehr möglich. Ansonsten müssen Sie einfach nur vor einem Vampir stehen bleiben und sich beißen lassen. Vorher aber speichern, da es, je nach gewählter Klasse, recht lange dauern kann, bis es „klappt“. Aber wie gesagt, da Sie den Hauptplot schon beendet haben, ist Vampirismus auf normalem Weg nicht mehr erreichbar. Allerdings gibt es die Möglichkeit, per Konsolenbefehl den Vampirismus herbeizuschaffen. Öffnen Sie die Konsole (~Taste) und geben Sie ein:

player->addspell, "Vampire blood x"

Für x setzen Sie den gewünschten Clan ein:

berne, Vampirdiebe
quarra, Vampirkneger
audane, Vampirmagier

Der Rätsel-Kanal in Vivec

Wie löse ich die Quest um den Rätsel-Kanal in Vivec? Ich finde den Dremorafürst Krazz nicht – und auch nicht den Schrein der Ritterlichkeit.

THORSTEN, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Sie müssen im Inneren des Rätselkanals einfach ins Wasser springen und ertrinken! Kein Witz – nur Ihr Opfer öffnet den Zugang zu Krazz. Sie werden wiederbelebt und können jetzt aus dem Kanal steigen. Eine der Wände ist verschwunden und dahinter ist der gesuchte Krazz nebst Schrein.

SUSANNE, PER E-MAIL

Die Höhle des Fleischgewordenen

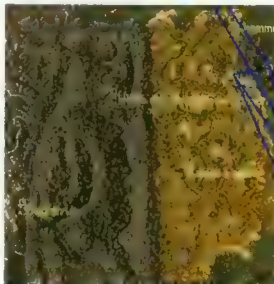
Suul Matnuul sagt mir, ich müsse die Höhle des Fleischgewordenen finden. Aber wo ist die? Ich suche schon seit Stunden alles ab.

MARKO, PER E-MAIL



David Bergmann:

Schauen Sie sich den Screenshot an. Er zeigt Ihnen die genaue Position der Höhle.



GUT VERSTECKT In den Schluchten des Aschlandes läuft man schnell an der gesuchten Höhle vorbei.

Wie werde ich zum Vampir?

Ich habe den Hauptplot schon durchgespielt. Darin ist immer wieder die Rede von Vampiren und wie man als solcher wieder „geheilt“ werden könne. Meine Frage ist, wie man zu einem Vampir wird. Ich habe mich schon von diversen Blutsaugern plättchen lassen, der einzige Effekt war, dass ich nicht untot, sondern „nur-tot“ war! Was mache ich falsch?

Die Prophezeiung der Aschländler

Ich möchte die Prophezeiung erfüllen, aber ich komme nicht weiter. Ich muss Han-Annu in Erabenimsu-Lager überzeugen, dass er Aschländler werden soll. Ich habe alles getan, aber ich komme nicht weiter.

ADRIAN, PER E-MAIL



KLEITERPARTIE Wenn Sie die Ruine betreten haben, achten Sie auf diese Stelle. Über die Felsen gelangen Sie nach oben. Gehen Sie nach links weiter.



UNSCHEINBAR Stellen Sie ruhig den Gammawert Ihres Monitor höher, sonst übersehen Sie leicht den kleinen, dunklen Würfel im unteren Regal.

Die PC-Games-Spiele-Experten

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de

Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de

Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de

Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de

Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de

Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de



WANDERWEG Gehen Sie am nördlichen Ufer des Sees entlang, so erreichen Sie Alofs Hütte.



AUSGESPERRT Diebesgildenchef Jim Stacey lässt nicht jeden in sein Domizil herein. Das Hinterzimmer im Buchladen von Simine ist natürlich verschlossen. Nur mit Zauberspruch oder Dietrich kommen Sie da rein.



Stefan Weiß:

Ziehen Sie den alten Ashkan und seine Anhänger aus dem Verkehr. Die Leichen plündern Sie und nehmen alle magischen Gegenstände mit (Rüstungen, Kleidungsstücke oder Waffen). Wenn Sie jetzt – mit den Gegenständen im Inventar – zu Han-Ammu gehen, haben Sie mehrere Antwortmöglichkeiten. Eine davon überzeugt ihn, Ashkan zu werden (einfach vorher abspeichern und alle durchprobieren). Wichtig ist auf jeden Fall, dass Sie die Gegenstände des alten Ashkans und seinen Anhängern dabei haben.

Buchladen mit einer verschlossenen Tür (Skillwert 75). Dahinter befindet sich Jim Stacey.

Zauber auf beschworene Gegenstände

Ist es auch in der deutschen Version von *Morrowind* möglich, mit dem Zauber „Bound“ die Gegenstände für immer zu behalten? Ich weiß, dass es in der englischen Version möglich ist. Bei mir steht immer „Beschworene Gegenstände können nicht abgelegt werden“.

PHILIPP WAGNER, PER E-MAIL

Alofs Hof

Ich habe den Auftrag, ein paar Orks bei einer Ruine zu erledigen. Informationen über den genauen Standort der Ruinen soll mir ein gewisser Alof geben, der sich nordöstlich von Pelagiad befinden soll. Ich kann die Hütte aber nicht finden!

MAROUS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Die Farm befindet sich sehr weit nordöstlich von Pelagiad, in der Gegend um die Fields of Kummru (Kummufelder). Wenn Sie von Süden her kommen, überqueren Sie am besten den See. Alofs Farm ist eine einzelne Hütte, die mitten in den Ashlands (Aschlanden). Auf dem Screenshot ist der genaue Standort der Hütte eingezeichnet.

Kopfgeldprobleme und Jim Stacey

Durch einen unangenehmen Vorfall habe ich ein Kopfgeld in Höhe von 50.000 Draken an der Backe. Jetzt greifen mich sämtliche Wachen an und zu den meisten NPCs kann ich nur noch „Auf Wiedersehen“ sagen. Da ich kein Mitglied der Diebesgilde bin, kann ich deren „Kopfgeldhilfe“ nicht in Anspruch nehmen. Und wo finde ich eigentlich den Meisterdieb Jim Stacey in Vivec?

RALPH MUSSIG, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Wenn Sie ohne die Hilfe der Diebesgilde auskommen wollen oder müssen, ist es am besten, wenn Sie Ihre gesamte Ausrüstung in eine Kiste oder ein freies Haus legen. Stellen Sie sich dann den Wachen. Sofern Sie das nötige Kleingeld besitzen, zahlen Sie einfach den Betrag. Fehlt Ihnen das Geld, drücken Sie [^], um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dort folgenden Code ein:

player->additem gold_100 x

Setzen Sie für x den gewünschten Betrag ein.

Jim Stacey finden Sie in der Kanalebene des Fremdenbezirks. Dort ist ein weiterer



Harald Wagner:

In der deutschen Version und in den auf die aktuelle Versionsnummer gepatchten, englischsprachigen Versionen von *Morrowind* ist es nicht mehr möglich, beschworene Gegenstände dauerhaft zu behalten.

Hauswechsel

Ich bin dem Haus Hlaalu beigetreten. Da ich aber ein ehrenvoller Krieger bin und das Haus Redoran im Nachhinein besser finde, würde ich gern aus dem Haus Hlaalu austreten und dem Haus Redoran beitreten. Wie bewerkstellige ich das?

FLORIAN GÜNTHER, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Wenn Sie sich einmal für ein Haus entschieden haben, können Sie das nicht mehr rückgängig machen. Einmal Hlaalu, immer Hlaalu – genau genommen macht es aber keinen großen Unterschied, zu welchem Haus Sie gehören: Die Haupt-Quests können jeweils sowohl von Krieger als auch von Magiern erfüllt werden und als Belohnung gibt es jeweils eine Festung im späteren Spielverlauf. Die Redoran-Festung liegt ohnehin abseits jeglicher Zivilisation, also müssen Sie Ihrer Entscheidung für das Haus Hlaalu nicht unbedingt nachtrauern.



Harald Wagner:

Eigentlich befindet sich der Bogen in der obersten Grabhöhle (Junos Grab). Der dazugehörige Geist fehlt aber bei vielen Spielern. Wer das Pech hat, diesem Bug erlegen zu sein, muss sich mit einem Cheat behelfen, um sich den Gegenstand ins Inventar zu „zaubern“. Öffnen Sie die Konsole (mit der ^-Taste) und geben Sie Folgendes ein:

player->additem „bonebiter_bow_unique“, 1

Damit wandert der ersehnte Bogen in den Rucksack.

Stefan Weiß
Abenteurer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de

Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de

David Bergmann
Abenteurer- & Strategiespiele
db@pcgames.de

Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de

Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de

Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de

Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

MAFIA

Probleme mit dem Freie-Fahrt-Modus

Ich habe Mafia durchgespielt und habe natürlich nun den Freie-Fahrt-Modus freigeschaltet. Vielleicht stelle ich mich einfach nur ungeschickt an, aber im Moment fahre ich noch recht planlos durch die Gegend. Wie bekomme ich Aufgaben, wo kann ich speichern und was hat es mit den Winkelmännern auf sich?

MARCUS, PER EMAIL



Christian Müller:

Sie müssen zwischen dem Freie-Fahrt- und dem Freie-Fahrt-Extrem-Modus unterscheiden, der später noch freigeschaltet wird. Bei Letzterem gibt es die so genannten Winkelmänner, die über die Stadt verteilt sind und Ihnen Aufgaben geben. Wenn Sie eine davon erledigt haben, bekommen Sie einen Bonuswagen. Speichern können Sie bei den Winkelmännern oder zu Hause, wo auch noch ein Verbandskasten an der Wand hängt. Polizei gibt es hier übrigens nicht.

Beim Freie-Fahrt-Modus besteht das Spielziel darin, möglichst viel Geld zu bekommen. Dazu haben Sie mehrere Möglichkeiten: Sie können zum Beispiel als Taxifahrer Ihr Brot verdienen, indem Sie Fahrgäste durch die Straßen chauffieren. Oder aber Sie beseitigen Gangster, rasen durch die Stadt und jagen Autos in die Luft. Gespeichert wird in Salieri Bar, heilen können Sie sich beim Krankenhaus und Waffen bekommen Sie vom Yellow Pete.

Das Autorennen

Ich komme bei Mafia in „Fairplay – Das Rennen“ nicht weiter. Die Gegner haben irgendwie bessere Fähigkeiten als ich, sind schneller und bleiben fast immer in der Bahn. Gibt es einen Trick, wie man dieses Level überspringen kann?

OLIVER GOROLL, PER EMAIL



Dirk Gooding:

Beim großen Rennen in Mission 6 gibt es einen einfachen, aber sehr effektiven Trick. Nach der zweiten Kurve gibt es eine Abzweigung nach links. Das Sie in die falsche Richtung fahren, ignorieren Sie einfach. Sobald Sie von dieser Abzweigung wieder auf die normale Rennstrecke kommen, wird eine Checkpoint-Zeit einblendend. Drücken Sie nun die Taste für „Wieder ausrichten“ (Standard: Ziffernblock 0). Sie werden dann direkt vor der Ziellinie abgesetzt. Wiederholen Sie jetzt den Trick so lange, bis Sie schließlich das Autorennen gewonnen haben.

Monster in Mafia

Ich schaffe die Bonusmission vom Winkemann am Platz in Chinatown nicht. Wie kann ich denn das Monster umbringen? Oder kann ich das Opfer irgendwie anders retten?

FRANK, PER EMAIL



Florian Weidhase:

Egal was Sie auch versuchen, das Monster können Sie leider nicht aus dem Verkehr ziehen. Aber keine Bange, das Opfer lässt sich aber trotzdem retten: Schnappen Sie sich Ihre erste Waffe und zerschneiden Sie damit das Schloss an der Kette. Viel Spaß mit dem Auto!

007 James Bond: Nightfire

Ich bin jetzt in der dritten Mission und suche verzweifelt die Karte, die in den Schlafräumen sein soll.

THOMAS, PER EMAIL



Florian Weidhase:

Wenn Sie die Bibliothek durch die Tür vom Innenhof her betreten, finden Sie rechterhand Mayhews Büro. Links führt ein Gang zu den Schlafzimmern. Der Safe ist in diesen Räumen hinter einem Bild verborgen, davor steht eine kleine Drachenskulptur.

ROGUE SPEAR

Gibt es einen Cheat, mit dem man in Rogue Spear eine Mission überspringen kann?

ALEXANDER BENZ, PER EMAIL



Florian Weidhase:

Drücken Sie während des Spiels die Eingabetaste. Tippen Sie im erscheinenden Eingabefeld DEBUGKEYS ein, um die Debug-Taste zu aktivieren. Wenn Sie die Debug-Tasten aktiviert haben, drücken Sie die F10-Taste und danach die F12-Taste, um den aktuellen Level zu überspringen.

ANNO 1503

Ich will mir gerade eine zweite Tüte aufbauen, doch ich kann kein Kontor errichten – und ebenso wenig mit dem Scout ein Markthaupthaus. Was soll ich machen?

RAIMUND, PER EMAIL



Petra Maueröder:

Wenn Sie in der ersten Mission der Kampagne sind, können Sie keinen zweiten Außenposten errichten und nur auf der vorgesehenen Insel bauen. Bei den anderen Missionen steht es Ihnen frei, wo Sie bauen möchten – allerdings nur außerhalb von feindlichem Gebiet und vorausgesetzt, Ihr Schiff oder Scout hat ausreichend Rohstoffe dabei. Sie benötigen zwölf Tonnen Holz, fünf Tonnen Werkzeug und 350 Goldstücke für ein Kontor, für ein Marktplatzhaupthaus sind es sieben Tonnen Holz, drei Tonnen Werkzeug und 250 Goldstücke.

GTA 3

Ist es möglich, sich in Baldur's Gate alle sechs Charaktere selbst zu erschaffen und das Spiel mit ihnen durchzuspielen? Ich möchte dafür aber keine Mehrspielerrunde über Modem oder Ähnliches eröffnen, sondern alleine das Game durchspielen. Ich hab Baldur's Gate 2 schon mindestens viermal durchgespielt und jetzt möchte ich es auf eine andere Weise probieren.

VOGGY, PER EMAIL



Ralph Wolner:

Alle sechs Sterne erreichen Sie erst dann, wenn Sie Zugang zum dritten Stadtteil haben. Dort sollte es mit genügend Feuerkraft aber kein Problem sein, die Aufmerksamkeit der Geshützter auf sich zu ziehen.

Lästige Internetwerbung

Ich habe jetzt seit zirka einem Jahr einen Internetzugang, mit dem ich etwa drei Stunden pro Woche online bin. Inzwischen tauchen aber alle fünf Minuten irgendwelche Werbeanbieter und -fenster auf, auch wenn der Internet Explorer gar nicht aktiv ist. Gibt es vielleicht irgendwelche Anti-Werbe-Programme, um das zu verhindern? In den Einstellungen vom Internet Explorer ist nämlich auch nichts zu finden.

MARC MERTENS, PER EMAIL



Bernd Holtmann:

Es gibt durchaus Werbeblocker, die Werbung und Pop-ups unterbinden. Ein für Privatanwender kostenlos nutzbares Programm wäre der WebWasher, zu finden unter <http://www.webwasher.com/de/products/washer/download.htm>. Alternative: Benutzen Sie den Browser Opera (<http://www.opera.com>). Mit diesem Programm können Sie per Tastendruck ein Menü – unter anderem zum Unterdrücken von Pop-ups – aufrufen. Allerdings hat die kostenlose Version selbst ein kleines Werbebanner.

NOLF 2

Ich bin in Kapitel 4, im Innenhof. Wie komme ich zum Hauptarchivgebäude? Kann man Iwan Irsinns Elektrozaun deaktivieren?

OLLIE, PER EMAIL



Thomas Weiß:

Der Elektrozaun lässt sich abschalten. Im Keller des alten Archivgebäudes befindet sich der Generator, den Sie mit Zucker sabotieren müssen. Danach ist der Zaun nicht mehr funktionsfähig.

Um ins Hauptarchivgebäude zu gelangen, platzieren Sie bei den Gastanks einen Sprengsatz. Den Sprengstoff finden Sie in den Räumen im Westen der Anlage. Danach schleichen Sie durch das nördliche Tor an den Wachen vorbei. Halten Sie sich links, auf der Rückseite des großen Gebäudes finden Sie den Kellereingang ins Archiv.

Abstand halten in Project Nomads

Ich muss mit einer Gruppe Sharks zu dem Vertex fliegen. Das klappt aber nicht, da ich immer von den Sharks abgeschossen werde. Ich erhalte kurz vorher die Meldung, dass ich die Formation beibehalten soll. Was mache ich bloß falsch?

GARSTEN, PER EMAIL



Harald Wagner:

Es ist etwas knifflig, den richtigen Abstand zu halten. Sie dürfen nicht zu nahe an die Sharks ranfliegen, aber auch nicht zu weit zurückfallen. Denken Sie daran, dass Sie eine Turbostate besitzen (standardmäßig ist das die rechte Maustaste). Tippen Sie den Turbo nur kurz an, um wieder zu den drei anderen Sharks aufzuschließen, und fliegen Sie ansonsten mit normaler Geschwindigkeit. Legen Sie regelmäßig einen Spielstand an (F5-Taste) – etwa wenn Sie ein paar Meter absolviert haben, um nicht immer wieder ganz von vorne anfangen zu müssen.

Magier in Gothic 2

Ich bin jetzt Novize und habe alle Aufgaben erfüllt bis auf die des Alchemisten im Kloster (Rezeptsuche). Meine größtes Problem ist aber: Wie werde ich ein Magier, um den Anführer der Paladine in Khorinis sprechen zu können?

STEFAN, PER E-MAIL



Thomas Weib:

Das Rezept für den Alchemisten: Suchen Sie die Vorratskammer im Kloster auf, dort finden Sie auch das Rezept.

Um Magier zu werden:

Neben den bereits erwähnten Aufgaben müssen Sie einfach noch mehr Aufträge im Kloster erledigen:

Sprechen Sie mit Marduk, er möchte, dass Sie für die Paladine beten.

Gehen Sie zu Sergio, für ihn sollen Sie einen schwarzen Wolf erledigen, der um den Tempel vor dem Kloster herumstreunt.

Für Gorax sollen Sie Wein in der Taverne verkaufen.

Für Parlan müssen Sie vier Novizen finden, die mit dem Besen arbeiten sollen:

Einer arbeitet schon, sprechen Sie ihn trotzdem einfach noch mal an. Novize Babo braucht eine Windfaust-Rolle. Die können Sie zum Beispiel bei Gorax kaufen. Zwei weitere Novizen finden Sie in beziehungsweise vor der Kirche. Sprechen Sie immer wieder mit Parlan, wenn Sie genug Aufgaben erfüllt haben, lässt er Sie in die Bücherei. Lesen Sie dort das Buch über die Prüfung des Feuers und sprechen Sie dann mit den drei Magier-Meistern in der Kirche. Nehmen Sie die Prüfung an.

Reden Sie nun mit Dyrhan, um einen Schlafzauber zu erhalten. Benutzen Sie den Zauber im Keller bei dem Novizen, der den Hammer bewacht und schnappen Sie sich das Teil. Marschieren Sie nun nach Norden in Richtung Schwarzer Troll. Bei der Serpentine finden Sie den Golem, den Sie mit dem Hammer besiegen. Biegen Sie am großen See rechts ab. Sie kommen an einem Schrein vorbei, in dessen Nähe sich eine Höhle (gut versteckt) befindet. Öffnen Sie die Truhe in der Höhle und greifen Sie sich den Stein. Damit kehren Sie wieder zum Kloster zurück. Kaufen Sie bei Gorax Schwefel und eine Feuerpeil-Schrittle. Reden Sie danach mit Hyglas. Jetzt müssen Sie am Runenkeisel die Feuerpeil-Runen herstellen. Gehen Sie nun zu Ulthar und Pyrokar, die Sie jetzt zum Feuermagier ernennen.

Baldur's Gate 2

Ist es möglich, sich in Baldur's Gate alle sechs Charaktere selbst zu erschaffen und das Spiel mit ihnen durchzuzocken? Ich möchte da für aber keine Mehrspielerunde über Modem oder Ähnliches eröffnen, sondern alleine das Game durchspielen. Ich hab Baldur's Gate 2 schon mindestens viermal durchgespielt und jetzt möchte ich es auf eine andere Weise probieren.

MARTIN, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Was Sie vorhaben, ist nur über den Multiplayer-Modus möglich – Sie können dies aber alleine tun. Erschaffen Sie sich die gewünschten Charak-

tere und speichern Sie diese ab. Dann starten Sie offene eine Multiplayerpartie, wählen zum Beispiel als Verbindung TCP/IP und legen ein neues Spiel an. Wenn der Bildschirm „Zuteilung der Charaktere“ erscheint, importieren Sie hier Ihre zuvor erstellten Figuren. Jetzt teilen Sie alle Charaktere sich selbst zu und starten das Spiel.

Gothic

Wo genau finde ich den Almanach und den Fokusstein? Ich habe schon den Assistenten von Cor Kalom ausgeraubt, der hatte sie aber auch nicht. Und wenn ich mit ihm rede, kommt nur die Möglichkeit „ENDE“. Außerdem bekomme ich nur eine der beiden Truhen im Labor auf, bei der rechten bricht immer der Dietrich ab.

FLORIAN, PER E-MAIL



Thomas Weib:

Den Almanach und den Fokusstein finden Sie in der besagten rechten Truhe. Ihre Dietriche helfen da nicht weiter, Sie benötigen den richtigen Schlüssel. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor: Liefern Sie das Schwert „Todbringer“, das Sie im Zuge der Baal-Lukor-Quest erhalten, bei Cor Angar im Sumpflager ab. Da Yberion im Sterben liegt, müssen Sie fünf Heilkräuter aus dem Sumpf besorgen. Die Kräuter finden Sie auf den kleinen Inseln im Sumpf. Bei Ihrer Rückkehr zu Cor Angar erfahren Sie, dass Yberion leider schon dahingeschieden ist. Cor Angar übergibt Ihnen den Schlüssel für die Truhe. Damit können Sie sich den Almanach und den ersten Fokus holen.

Heroes of Might and Magic 4

In der zweiten Mission der ersten Kampagne (Die Prüfung) komme ich nicht durch den vierten Turm. Zwar habe ich, wie in der Quest gefordert, Lysander und einen Engel dabei, trotzdem ist die Aufgabe nicht gelöst. Was mache ich falsch? Ich spiele übrigens mit der deutschen Version 1.3.

RAMON RANKE, PER E-MAIL



Rüdiger Steidler:

Das ist ein bekannter Bug in der gepatchten Version. In den Foren ist schon heiß darüber diskutiert worden. Entweder benutzen Sie einen Cheat (Tabulator-Taste drücken, NWCCO-SOLO oder NWCVALHALLA eingeben, mit Eingabetaste bestätigen) oder Sie installieren das Spiel neu – natürlich ohne Patch. Von offizieller Seite ist zurzeit noch keine Lösung in Sicht.

Hidden & Dangerous Deluxe

Ich hänge in der Mission „Hinaus in die Dunkelheit“ fest. Ich komme dort einfach nicht weiter.

BASTIAN, PER E-MAIL



Christian Müller:

Das Hauptziel besteht darin, eine Brücke zu erreichen. Um die Mission zu lösen, ist es zwingend notwendig, Zivilkleidung zu finden und anzuziehen, um ohne Probleme bis zur Insel vorzudringen. Wenn Sie im Verlauf der Mission Aufsehen erregen, fahren die Gegner mit einem

Und so geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (siehe Kästen)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (hilfe@pcgames.de)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf www.pcgames.de

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken –

Kennwort: „PC Games hilft“.

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft“ ab.

Einsendehinweise

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps“**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., Sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits an anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTER MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Furth

Boot davon und die Mission ist gescheitert. Marschieren Sie vom Start aus die Straße entlang bis zum Durchgang auf der rechten Seite. Sie gelangen in einen Hinterhofgarten. Halten Sie sich dort links. Gehen Sie über die Straße in die enge Gasse. Die Kleidung hängt an den Wäscheleinen. Ziehen Sie Ihre Jungs um – jetzt können Sie ohne große Gefahr über die Brücke marschieren. Lassen Sie dabei die Waffen weggesteckt.

Wiggles

Ich habe die Anleitung gelesen und da steht, dass man im Menü unter „Zwerg“ die Namen ändern kann. Aber ich habe es nicht hinbekommen. Wie kann ich denn die Namen meiner Zwerg ändern?

CHAREL, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Öffnen Sie das Menü in der linken oberen Bildschirmcke. Da finden Sie jede Menge Einträge – unter anderem auch das Zwergen-Menü. Dort versteckt sich auch die Option für die Namen der Wiggles. Tipp: Taufen Sie die Wichtel nicht auf die Namen Ihrer besten Freunde, sondern vergeben Sie praktische Namen, wie zum Beispiel Schreiner 1, Schürfer 2 etc.

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 UT 2003

Im Finale von UT 2003 gibt es einen einfachen Trick, um Malcolm zu besiegen. Benutzen Sie einfach einen der beiden Lifte an den Seiten der Karte, um auf den Steg zu gelangen, in dessen Mitte sich eine Plattform mit einem Loch befindet. Wenn Sie durch dieses Loch sehen, schicken Sie ein, zwei Granaten mit der Flak-Cannon in die ungefähre Richtung des Gegners. Malcolm wird jetzt versuchen, zu Ihnen zu gelangen. Sobald Sie sehen, dass er sich in Richtung Aufzug bewegt, laufen Sie zum oberen Ende des Liftes, um den Knübel bei seiner Ankunft mit einem Schuss aus der Flak-Cannon aus nächster Nähe zu besiegen.

JAN-PHILIPP KAYSER

2 Anno 1503

Wenn man bei Anno 1503 Bogen schützen, Armbrustschützen oder Musketenschützen baut und diese auf Schafe oder Rinder des Gegners schießen lässt, steigen die eigenen Einheiten sehr schnell zur höchsten Stufe auf.

JONAS WREDE, TIMO WOLTERS

3 Mafia

In der Mission 4.3: Reine Routine - Clarks Motel können Sie Tommy dazu bewegen, sein Geschäft zu erledigen. Platzieren Sie sich ganz einfach im Erdgeschoss des Motels in der Frauen toilette vor die WC-Schüssel und drücken Sie die Aktionstaste.

LIVIO SCHMID

4 GTA 3

Öffnen Sie das Verzeichnis C:/Programme/Rockstar games/GTA3/Data mit einem Texteditor. Setzen Sie die Zahlen hinter „Tunnelentrance“ auf 0.0 und schon können Sie durch den gesperrten Tunnel fahren. Erschrecken Sie nicht, wenn der Bildschirm beim Benutzen des Tunnels kurz schwarz wird, denn nach wenigen Sekunden werden Sie wieder auf die Straße zurückgesetzt.

FREDERIC JACQUES

Cheats

Robin Hood

Um Cheats eingeben zu können, muss der Mauszeiger auf der Kriech-Position im Interface stehen. Drücken Sie dann die F11-Taste und geben Sie den gewünschten Code ein:

Goodluck: Schenkt Ihnen ein Kleeblatt
Cash: Zusätzliches Geld
Merryman: Zusätzliche Merrymen
Unblip: Aus Schatten werden sichtbare Gegner
Pam: Verringert die Gegner-KI

Unreal Tournament 2003

Beobachterperspektive einschalten:
 Öffnen Sie die Konsole mit der O-Taste und geben Sie „behindview 1“ ein, um in die Beobachterperspektive zu wechseln. Wenn Sie zur Ego-Ansicht zurückkehren wollen, müssen Sie nur die Konsole öffnen und „behindview 0“ eingeben.

Freischalten aller Skins
 Öffnen Sie die Datei UT2003.ini mit einem Texteditor und fügen Sie die folgenden Zeilen am Ende des Textes ein:

```
[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True
bTDMUnlocked=True
bBDMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True
```

Deadly Dozen 2: Pacific Theater

So leicht kommen Sie selten an Cheats heran: Öffnen Sie einfach die dazugehörige Readme-Datei, die sich im Spielverzeichnis befindet. Dort sind die Cheats abgedruckt.

Rollercoaster Tycoon 2

| Cheat | Wirkung |
|--------------------|--|
| Melanie Warr | Ihre Gäste haben höhere Zufriedenheitswerte |
| Bill Gates | Der Besucher hat unendlich viel Geld. |
| John Mace | Der Besucher zahlt immer den doppelten Preis. |
| John Wardley | Alle Gäste sind von Ihrem Park begeistert. |
| Katie Brayshaw | Winkende Gäste |
| Tom Cruise | Der Gast fährt jede Achterbahn. |
| Damon Hill | Der Gast fährt die Gokarts fortan doppelt so schnell. |
| Michael Schumacher | Der Besucher fährt die Gokarts mit Rekordtempo. |
| Tony Day | Der Besucher verdrückt einen Hamburger nach dem anderen. |

No One Lives Forever 2

Die Cheats der Demofunktion funktionieren auch mit der Vollversion des smarten Agentenspektakels mit Cate Archer.

Drücken Sie während des Spiels zunächst die T-Taste, um die Konsole zu öffnen. Jetzt können Sie die gewünschten Cheatcodes eingeben und mit der Eingabe-Taste bestätigen.

| Cheat | Wirkung |
|------------|--|
| Skiltz | Skiltpunkte erhalten (funktioniert nur in Level 3 und 4) |
| Maphole | Den Level erfolgreich beenden |
| Pos | Position anzeigen an/aus |
| Pottergesi | Unsichtbarkeit an/aus |
| Health | Volle Gesundheit |

| | |
|--------|-----------------------------|
| Hitman | Volle Panzerung |
| God | Unverwundbarkeit |
| Build | Zeigt die Versionsnummer an |

Hitman 2: Silent Assassin

Öffnen Sie die Datei hitman2.ini mit einem beliebigen Text-Editor. Fügen Sie die Zeile EnableCheats 1 am Ende der Datei ein und speichern Sie die Änderung. Nun können Sie cheaten:

| Cheat | Wirkung |
|-----------|---------------------------------|
| IOIRULEY | God Modus |
| IOIGIVES | Alle Waffen mit voller Munition |
| IOIPOWER | Megakraft |
| IOHITLIFE | Volle Lebensenergie |
| IOINGUN | Vollgewehr Modus an/aus |
| IOIGRV | Vermehrte Erdanziehung an/aus |
| IOITLPOW | Spezialangriffsmodus an/aus |
| IOHITALL | Altimodus an/aus |
| IOBDR | Bombenmodus an/aus |
| IOINLO | Slow-Motion an/aus |

Achtung: Es erscheint KEINE Konsole oder ein anderer Eingabebildschirm, um die Codes einzugeben.

FIFA 2003

Öffnen Sie die Datei soccer.ini mit einem beliebigen Texteditor und fügen Sie die folgenden Zeilen für die Cheats ein. Speichern Sie die Änderungen ab und starten Sie das Spiel.

| Cheat | Wirkung |
|-----------------------------|--|
| Auto_Tackling=1 | Automatisches Tackling wird aktiviert |
| One_on_one=1 | Beide Mannschaften bestehen nur aus Torwart und einem weiteren Spieler |
| Absolutely_Perfect_Goales=1 | Die Torhüter hatten nahezu perfekt. |
| Cheat_equal_Team_Stats=1 | Beide antretenden Mannschaften haben exakt die gleichen Stärken und Schwächen. |
| Practice_Mode=1 | Der Übungsmodus wird aktiviert |
| Aggressive_Tackle_Cheat=1 | Die Spieler gehen wesentlich größer zur Sache. |

Aquanox 2: Revelation

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Aquanox 2-Desktop-Symbol und lassen Sie sich die Eigenschaften anzeigen. Editieren Sie den Zielpfad, indem Sie an das Ende der Zeile -drake -strega -amitab -fuzzyhead anhängen (Leerzeichen beachten). Speichern Sie und starten Sie das Spiel über diese Verknüpfung.

Jetzt stehen Ihnen die folgenden Tasten zum Cheaten zur Verfügung:

| Cheat | Wirkung |
|-------|---|
| F6: | Der EMP-Schild des anvisierten Gegners wird zerstört. |
| F7: | Unzerstörbar |
| F8: | Unsichtbar |
| F9: | Die Panzerung des anvisierten Gegners wird zerstört. |
| F10: | Mission erfolgreich abgeschlossen, Autopilot aktiviert |
| F11: | Mission erfolgreich abgeschlossen aber Autopilot noch nicht aktiviert |
| F12: | Mission fehlgeschlagen |

Splinter Cell

Mit einem Klirren geht die Glühlampe zu Bruch, es ist finster im Zimmer, nur drei grüne Punkte schimmern in der Ecke. Auftritt Sam Fisher, der wohl coolste Held der PC-Geschichte. Mithilfe unserer Komplettlösung führen Sie den Superagenten perfekt durch alle Levels.

Wichtige Tipps

1. Verstecken Sie alle Körper in dunklen Ecken.
2. Sam steht nicht, er hockt - stehen Sie nur auf, wenn es unbedingt sein muss.
3. Experimentieren Sie herum - es gibt für jede Situation mehrere Lösungen.
4. Schauen Sie sich stets gut um, es gibt viele versteckte Goodies.
5. Seien Sie geduldig! Beobachten Sie Ihre Gegner, bevor Sie zuschlagen.
6. Durchsuchen Sie Ihre Opfer und benutzen Sie alle PCs - die Speicher-Sticks enthalten interessante Daten.

Mission 1: Polizeirevier

Der Weg ins Lagerhaus

Schleichen Sie nach rechts zur Treppe und springen Sie an die Leiter. Auf dem Dach öffnen Sie die Luke und betreten den Lüftungsschacht. An dessen Ende klettern Sie an dem Rohr hinauf. Oben benutzen Sie das Seil über Ihnen, um in das brennende Lagerhaus zu gleiten. Verlassen Sie den Raum durch die Tür und folgen Sie dem Gang. Am Ende gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite. Im Treppenhaus springen Sie über das Geländer und lassen sich auf die nächste Ebene fallen. Betreten Sie den Flur und hängen Sie sich am Rohr unter der Decke über das Feuer. Danach folgen Sie den Funkanweisungen. Unterhalten Sie sich mit dem Verletzten und verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür. Durch die geöffnete Tür erschließen Sie das Glasdach des nächsten Raums, den Sie dann unbeschadet durchqueren.

Blausteins Appartement

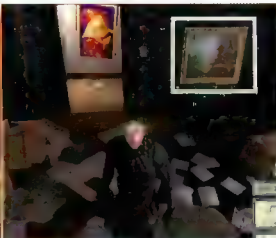
Folgen Sie dem Balkon bis zu dem Punkt, an dem das Geländer unterbrochen ist. Springen Sie auf die gegenüberliegende Seite. Sie müssen zwei Wachen beseitigen, bevor Sie im Appartement hinter einem Bild den gesuchten PC finden. Öffnen Sie mit dem Code (091772) die Balkontür. Am Drahtseil rutschen Sie auf die andere Seite. Jetzt geht's am Seil des Fahrstuhls nach unten - öffnen Sie die Luke. Die nächste Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden.

Zwei Polizisten

Schießen Sie das Licht über der Treppe aus und schleichen Sie in die Nische rechts neben



BRENZLIG Hängen Sie sich an das Rohr, um das Loch im Boden gefahrlos zu überqueren.



ALTER TRICK Wo mag nur der PC sein? Blaustein hat ihn hinter dem Gemälde versteckt.

der Treppe. Beim Müllcontainer finden Sie einige Objekte. Nutzen Sie diese, um die Wachen abzulenken und auszuknocken. An einer weiteren Patrouille vorbei kommen Sie zum Morevi-Platz.

Auf dem Morevi-Platz

Schräg gegenüber ist ein Gebüsch - und dahinter ein gut verstecktes Loch in der Mauer. Passen Sie auf den Typen am Fenster im ersten Stock auf und huschen Sie in die Büsche. Sacken Sie die Goodies ab und benutzen Sie den PC. Der Computer öffnet das Gittertor auf dem Marktplatz. Allerdings patrouilliert jetzt auch eine Wache auf dem Platz. Schießen Sie die beiden Lampen neben dem Tor aus, damit Sie unbemerkt hindurchgelangen. In der folgenden Gasse treffen Sie auf einen Zivilisten und eine Wache. Ganz am Ende, hinter dem Holzdach, muss noch ein Polizist schlafen gelegt werden.

Die Mauer mit dem Stern

An der Mauer steigen Sie auf den Container in der Ecke und vollführen einen Doppelsprung. Springen Sie erst gegen die Hauswand und stoßen Sie sich dann zur Mauer ab. Auf der Mauer beginnt der nächste Abschnitt.

Polizeirevier

Gehen Sie die Treppe nach unten und geben Sie die Kombination 5929 in das Zahlenschloss ein. Warten Sie am Anfang des Gangs, bis der Wärter in seiner Wachstube verschwunden ist. Schleichen Sie nun in den Gang. Zwischen zwei Zellen führen Sie den Spagatsprung aus. Warten Sie hier oben, bis die Wache direkt unter Ihnen durchlüftet, und lassen Sie sich fallen. Verstecken Sie den Körper in der Wachstube.

Die Leichenkammer

Die nächste Tür öffnen Sie besser nicht, da sich dahinter nur ein Wachmann befindet. Schlei-

chen Sie geduckt unter dem nächsten Fenster entlang und betreten Sie den dahinter liegenden Raum. Dort pressen Sie sich gegen den Schrank und beobachten den Forscher. Sobald dieser stehen bleibt, nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und quetschen ein paar Informationen aus ihm heraus. Öffnen Sie die nächste Tür. Bleiben Sie im Türrahmen hocken und zerstören Sie die Kamera in der linken oberen Ecke. Jetzt können Sie unbehelligt den Raum betreten. Nach einer kleinen Unterredung über Funk geht's zurück in den Gang und nach links.

Überwachungsraum

Warten Sie so lange neben dem Pförtnerhäuschen, bis die Unterredung beendet ist. Pressen Sie sich dann an die rechte Wand und gleiten Sie daran einmal um den ganzen Raum herum, bis Sie die zweite Tür erreichen. Lassen Sie die Schreibtischklinge in Ruhe und betreten Sie den zweiten Raum auf der rechten Seite. Hier schlagen Sie einen Typen nieder und machen sich am PC zu schaffen. Dann gehen Sie zurück ins Erdgeschoss und durch die Doppeltür nach draußen.

Mission 2: Verteidigungsministerium

Der Einstieg

Gehen Sie zu dem kleinen Schornstein und setzen Sie sich bis zu dem geöffneten Fenster ab. Kriechen Sie sich hier um die Wache und die Kamera. Schleichen Sie von Schatten zu Schatten und öffnen Sie die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Sie gelangen in das Treppenhaus. Auf dem Weg nach unten zerstören Sie die Kamera.

Der Chauffeur

Ignorieren Sie die Kamera - gehen Sie einfach links im Schatten so weit, bis Sie ein Auto mit



IM GEBÜSCH Goodies und den PC für das Tor finden Sie in der Ecke hinter den Büschen.



TÜRNÜBUNG Keiner kann Sie hier oben sehen, und der Polizist wird nie erfahren, warum er k.o. ging.



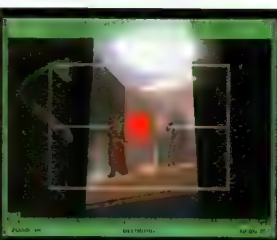
VORSICHT KAMERA Die Kamera oben links ist nur schwer zu erkennen. Ein Schuss löst das Problem.



PINKELPAUSE Zeigen Sie dem Chauffeur, dass es sich nicht schickt, einfach so in die Ecke zu pinkeln.



SCHATTENSPIELE Auf dieser Seite der Treppe können Sie sich unbemerkt an die Wache anschleichen.



MITGEHÖRT Das rote Quadrat zeigt an, dass Sie optimalen Empfang haben und jedes Wort mithören.

eingeschaltetem Licht sehen. Um die Ecke sehen Sie, wie der Chauffeur zum Pinkeln in die Ecke geht. Greifen Sie sich ihn und verhören Sie ihn. Ist das erledigt, gehen Sie so zurück, wie Sie gekommen sind. Der Wache vor dem Treppenhaus verpassen Sie eine Kopfnuss.

Zurück im Gang

Erledigen Sie die Wache und verstecken Sie diese in einer dunklen Ecke. Im nächsten Raum zerstören Sie die Kamera über der Tür, noch bevor Sie den Raum betreten. Anschließend knacken Sie die zweite Tür mit Ihrem Dietrich.

Küchendienst

Auf dem Balkon wenden Sie sich nach links und klettern auf die Brüstung. Von dort aus springen Sie an die Regenrinne über Ihnen und hangeln sich bis zu dem geöffneten Fenster. In der Küche warten Sie so lange, bis die Wache den Raum verlässt. Greifen Sie sich dann eine Flasche und werfen Sie diese gegen die Kunststofflamellen links. Da beide Küche neugierig sind und nachschauen, woher das Geräusch kommt, können Sie sich an ihnen vorbei zur Tür schleichen.

Lass das Licht aus!

Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Nachdem Sie die Küche verlassen haben, betritt ein Soldat den Raum, um das Licht einzuschalten. Warten Sie, bis er am Lichtschalter steht. Schleichen Sie sich dann von hinten an und verpassen Sie ihm einen Hieb ins Genick. Den bewusstlosen Soldaten verstecken Sie anschließend hinter der Theke.

Lasernetz deaktivieren

Gehen Sie die Treppe runter und schlagen Sie die erste Wache nieder. Gehen Sie jetzt die linke Treppe hinab und links durch die Schatten. Zeren Sie die Wache am Schreibtisch in eine dunkle Ecke. Wenn das erledigt ist, benutzen Sie den Computer. Kurz darauf taucht ein Offizier auf und setzt sich vor den Rechner. Nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und schleifen Sie ihn vor den Retina-Scanner.

Lauschangriff

Warten Sie, bis die Kamera über der Tür nach links zeigt, und laufen Sie dann darunter durch. Hinter der Tür befindet sich der Hof. Dort nehmen Sie das Mikro zur Hand und zielen damit auf den Fahrstuhl. Sie müssen den Aufzug bis ganz nach oben verfolgen. Ist das erledigt, kommen drei Wachen in den Hof. Sie müssen auf die gegenüberliegende Seite rechts – dort ist ein Gitter, an dem Sie nach oben durch ein Fenster in den nächsten Raum gelangen.

Am Fahrstuhl

Laufen Sie in die kleine Abstellkammer links neben der Fahrstuhltür und nehmen Sie den Einweg-Dietrich an sich. Schieben Sie dann die flexible Optik unter der Tür durch und beobachten Sie die beiden Wachen. Wenn die Luft rein ist, verlassen Sie die Kammer und schleichen zum Fahrstuhl. Gehen Sie nach links und setzen Sie den Einweg-Dietrich bei der nächsten Tür ein. Im Büro hacken Sie sich in den Rechner und klettern danach in den Schacht über dem Schreibtisch. Auf der anderen Seite zerstören Sie die Kamera an der Wand und öffnen die nächste Tür links. Klettern Sie die Steigeisen hinauf und öffnen Sie die Luke.

Nikoladzes Computer

Lassen Sie sich an dem Schornstein zum nächsten Fenster hinab. Verpassen Sie der Wache noch vom Seil aus einen Kopfschuss. Dringen Sie durch das Fenster in den Raum ein und benutzen Sie Nikoladzes Computer. Beseitigen Sie jetzt jeden, der durch die Tür kommt. Benutzen Sie anschließend erneut den PC.

Die Flucht

Gehen Sie nach links und die Treppe runter nach draußen. Rennen Sie geradeaus zum Fahrstuhlschacht. Springen Sie an das Rohr und lassen Sie sich nach unten gleiten. In der Tiefgarage wartet Ihr Kontaktperson.

Mission 3: Ölraffinerie

Die Pipeline

Klettern Sie die Leiter hinauf und hangeln Sie an dem Rohr über den Stacheldraht. Vor dem

Container lassen Sie sich rechts hinabfallen und greifen die Kante. Hangeln Sie nun unter dem Container entlang. Gleiten Sie am Drahtseil auf die andere Seite und klabbern Sie unter dem Stahlrohr durch. Über die Metallstange gelangen Sie auf das Rohr. Da der restliche Weg durch Feuer versperrt ist, müssen Sie wohl oder übel durch das Loch in die stinkende Pipeline hüpfen.

Dem Techniker auf der Spur

Klettern Sie zuerst die Leiter hinauf und öffnen Sie die Luke. Steigen Sie dann die Leiter zu Ihrer Rechten hinauf auf den Steg. Springen Sie an das Rohr über dem Metallschrank und hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum nächsten Steg. Dort lassen Sie sich auf die Wache fallen. Wenn Sie die Treppe hinaufgehen, müssen Sie darauf achten, dass die Wachen Sie nicht sehen. Warten Sie deshalb so lange, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Folgen Sie der Truppe unauffällig und schalten Sie die Wache aus, die Ihnen entgegenkommt.

Wasserschaden

Gehen Sie zu der Stelle, an der zwei Soldaten einen Eingang bewachen. Hinter Ihnen befindet sich eine Wasserpumpe, die Sie per Schalter an der Seite aktivieren können – damit locken Sie die Wachen vom Eingang weg. Gehen Sie zur vorherigen Ecke zurück und warten Sie, bis die Genies neben den roten Rohren stehen. Nun müssen Sie nur noch auf eines der Rohre schießen.

Umweg

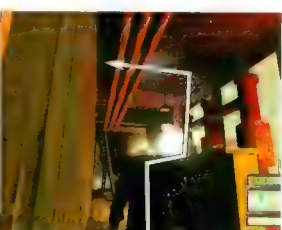
Weiter geht's um die Ecke in die Küche – verstecken Sie sich. Nachdem der Techniker nicht durch die Kuchentür gekommen ist, kehrt er samt Eskorte wieder um. Warten Sie im Schatten, bis der Tross durch die nächste Tür gegangen ist und eine Explosion die Plattform erschüttert. Gehen Sie raus und durch die Feuersbrunst. Hinter dem Feuer klettern Sie auf den Generator und springen an das Rohr. Hangeln Sie in den nächsten Raum und erledigen Sie den Soldaten.



PRÄZISION Die Wache erledigen Sie mit einem Schuss durch das geschlossene Fenster.



ALTERNATIVE Wer sich nicht mit den Soldaten anlegen will, hängt sich einfach aus dem Fenster.



KLETTERMAX Steigen Sie auf den Generator und hangeln Sie dann am Rohr in den nächsten Raum.

Feuerwechsel

Schießen Sie auf die Fässer und beseitigen Sie so die Gegner. Danach muss noch eine Wache unterhalb der nächsten Treppe eliminiert werden. Gehen Sie in den Raum und nehmen Sie dann die linke Tür. Folgen Sie dem Techniker – keine Angst, er kann nicht wegläufen.

Mission 4: CIA-Hauptquartier**Infiltration**

Schalten Sie das Nachsichtgerät ein und folgen Sie dem Zaun auf der linken Seite einmal um das Areal herum. Am Ende erreichen Sie einen umzaunten Bereich. Klettern Sie über den Zaun. In der Mitte befindet sich ein großer Generator. Steigen Sie darauf und springen Sie zu dem Vorsprung an der Wand. Von dort aus erreichen Sie das linke Gitter des Ventilators, das Sie auf der rechten Seite öffnen müssen.

Kellergeschoss

Schalten Sie den Techniker aus. Achten Sie auf die Kamera und schleichen Sie ungesehen die Treppe hoch – hier muss ein CIA-Agent aus dem Weg geräumt werden. Nachdem Sie die Wache versteckt haben, prüfen Sie an der nächsten Ecke, ob die Luft rein ist. Ist das der Fall, schieben Sie die flexible Optik unter der Tür auf der rechten Seite durch. Betreten Sie den Raum, sobald die Patrouille ihn verlassen hat. Öffnen Sie vorsichtig die nächste Tür und beobachten Sie den Soldaten im gegenüberliegenden Raum. Sobald dieser sich abwendet, schleichen Sie nach rechts durch den Metalldetektor und in den nächsten Raum.

Handy-Mann

Nachdem Sie die Metalldetektoren passiert haben, gelangen Sie in eine große Halle. Warten Sie, bis der Handy-Mann den Raum verlässt. Schleichen Sie nun rechts im Schatten bis zum zweiten Wachmann. Hier steht eine Getränke-dose – werfen Sie die Dose in den Schatten, um dort die Wache auszuknocken.

Über dem Server-Raum

Folgen Sie dem Gang und warten Sie, bis ein Programmierer aus der Tür auf der rechten Seite kommt. Sobald er im gegenüberliegenden Raum verschwunden ist, betreten Sie das Zimmer, aus dem der Mann gekommen ist. Der Computer birgt einen Tü-CODE. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie bis zur T-Kreuzung. Hier schalten Sie die Patrouille aus. Jetzt müssen Sie ungesehen den Techniker überwältigen, danach den Agenten im verglasten Büro.

Tür zum Archiv

Entriegeln Sie das Schloss mit der Kombination 7687. Werfen Sie mit Ihrer flexiblen Optik einen Blick in das dahinter liegende Zimmer. Öffnen Sie aber erst dann die Tür, wenn der Techniker zwischen den Regalen steht. Schleichen Sie am Techniker und am Agenten vorbei in den nächsten Raum. Geben Sie die Nummer in das Türschloss ein: 110598.

Im Lager

Bewegen Sie sich leise die Treppe hinab. Laufen Sie an dem ersten Arbeiter vorbei und schlagen Sie den zweiten nieder. Dieser hat den kürzesten Weg zum Alarmknopf. Danach schlagen Sie auch den zweiten Mann nieder. Im nächsten Raum finden Sie Ihr Sturmgewehr.

Vor dem Serverraum

Sie müssen erst den Kerl am Getränkeautomaten niederschlagen. Danach gilt es noch, zwei weitere Wachen auszuschalten. Gehen Sie dann in den Serverraum. Öffnen Sie die rechte Tür mit der Kombination 2019. Sie müssen beide Techniker unbemerkt ausschalten und sich in den Zentralrechner einhacken.

Metalldetektoren

Verlassen Sie den Serverraum und folgen Sie dem Gang nach links. Am Ende des Gangs ste-



HELL ERLEUCHTET Die Halle ist viel zu hell! Viel schlimmer: Hier hängen gleich zwei gepanzerte Kameras an der Decke. Zum Glück ist an der Wand genug Schatten, um ungesehen durch den Raum zu kommen.

hen Metalldetektoren. Setzen Sie den Pförtner mit einem Taser außer Gefecht und klettern Sie durch das Fenster.

In der Halle

Schleichen Sie unbemerkt durch den Raum mit den Kameras in den gegenüberliegenden Gang. Weichen Sie der Patrouille aus und gehen Sie am Kopiererraum vorbei, wenn der Agent weg-schaut. Gehen Sie durch die nächste Tür auf der linken Seite und zur Hälfte die Treppe hinab. Warten Sie, bis die Kamera nicht mehr auf Sie gerichtet ist, und löschen Sie das Licht mit Blei. Öffnen Sie die Tür mit der Kombination 110700. Den nächsten Agenten schalten Sie aus, wenn er sich ein Getränk holt. Gehen Sie an der Kanne vorbei und benutzen Sie den Dietrich an der Tür. Steigen Sie in den Fahrstuhl.

Tonstudio

Pressen Sie sich rechts an die Wand. Folgen Sie der Wand und schleichen Sie hinter der techni-

schen Ausrüstung entlang bis zur nächsten Tür. Im nächsten Raum infiltrieren Sie das Büro von Dougherty und überprüfen seinen Computer. Verlassen Sie dann das Büro und gehen Sie den Gang auf der linken Seite entlang.

Hörsaal

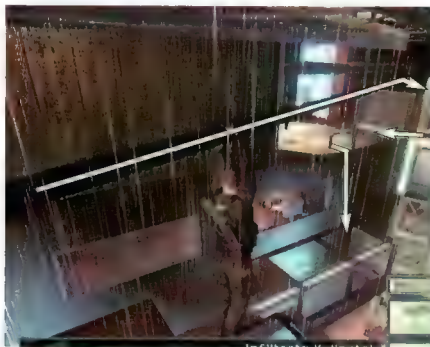
Hinter der ersten Tür auf der linken Seite im Gang ist der Hörsaal. Gehen Sie rein und schleichen Sie in die Reihe zwischen den Sitzblöcken. Warten Sie nun, bis Pause ist. Die beiden Agenten verlassen den Raum, die Wache an der Tür geht zum Projektor. Sie können jetzt in aller Ruhe die Tür knacken und verschwinden.

Zugriff

Wenn Sie den Hörsaal verlassen, ist Dougherty entweder noch im Aufenthaltsraum oder schon weiter links den Gang hinuntergegangen. Schlüpfen Sie hinter ihm durch die Tür. Wenn Sie es nicht schaffen, geben Sie den Türcode



CIA-BRIEFING Schleichen Sie im Hörsaal in den Zwischengang. Sobald die Agenten in ihrer Einsatzbesprechung eine Pause einlegen, können Sie in aller Ruhe die gegenüberliegende Tür knacken.



RUTSCHPARTIE Hangelnd, rutschend und springend kommen Sie auf das Dach. Über dem erleuchteten Fenster können Sie sich dann bis zum Glasgang abseilen.



IN LETZTER SEKUNDE Sie kommen gerade noch rechtzeitig, um den Mord an Iwan zu vereiteln. Erfledigen Sie den Terroristen mit einem gezielten Schuss.

0614 ein. Schnappen Sie sich Dougherty bei seiner Zigarettenpause. Vorsicht: Draußen läuft eine Wache rum. Nachdem Sie Ihren unfreiwilligen Gast erst mal sicher verstaubt haben, nehmen Sie sich dieser Patrouille an. Sie müssen schräg gegenüber auf den Steg. Im nächsten Raum müssen zwei Wachen erledigt werden.

Exfiltration

Draußen versperren noch drei Wachen den Weg – räumen Sie die Hindernisse aus dem Weg und liefern Sie Dougherty am Lieferwagen ab.

Mission 5: Kallnatek-Gebäude

Tiefgarage

Seien Sie nicht zimperlich – kämpfen Sie sich durch das Parkhaus. Durch eine Öffnung auf der zweiten Ebene geht es nach draußen. Nach einer Rutschpartie und einem Sprung können Sie sich vom Dach abseilen. Unten angekommen, springen Sie von der Wand ab, damit die Scheibe unter Ihnen zerspringt. Nach kurzer Zeit betritt eine Wache den Gang. Erfledigen Sie die Wache im Glasgang. Mit dem Code 97531 geht es weiter.

Scherben machen Lärm

Schalten Sie im nächsten Raum das Nachtsichtgerät ein. Steigen Sie auf die Kiste, die sich rechts neben Ihnen befindet. Von dort aus erreichen Sie das Rohr, an dem Sie sich über die Scherben hinweghangeln können. Achten Sie nur darauf, dass Sie leise landen, wenn Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen. Klettern Sie nun in den Lüftungsschacht.

Minenleger

Im Aquariumraum gehen Sie zum Lichtschalter und schalten nach der Zwischensequenz das Licht aus. Öffnen Sie dann die Tür zum Gang. Erledigen Sie die Soldaten. Weiter geht's zum Fahrstuhl. Zerschießen Sie aus dem Fahrstuhl heraus die beiden Leuchtreklamen auf der gegenüberliegenden Seite. Steigen Sie aus dem Schacht und erledigen Sie die beiden Wachen. Weiter hinten im Gang müssen noch zwei Bösewichte dran glauben. Gehen Sie nun in den brennenden Raum. Entschärfen Sie vorsichtig die Haftminen und reden Sie mit den Programmierern.

Die Bombe tickt

Laufen Sie den Gang hinunter und öffnen Sie die Tür (Code: 33575). Jetzt müssen Sie an einer Menge Minen vorbei, die Sie jeweils mit einem gezielten Schuss zur Explosion bringen. Sie kommen an eine Tür, die Sie knacken müssen. Über den Schrank kommen Sie zur Bombe. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie links den Flur entlang.

Zuschauerraum

Erfledigen Sie die beiden Wachen – hinter der Bühne geht eine Treppe nach unten. Eliminieren Sie die drei ansturmenden Gegner. Im Keller schalten Sie die Stromversorgung ab. Auf dem Rückweg haben sich erneut Wachen eingeschlichen. Bei Ihren Opfern finden Sie den Code für die Tür oben rechts (1250).

Foyer

Hinter der Tür müssen Sie zwei Gegner eliminieren. Sprechen Sie mit dem verwundeten

Programmierer und gehen Sie danach bei der nächsten Ecke in Stellung. Kurz darauf taucht eine Wache auf, die erst in Ihre Richtung schaut und Ihnen dann den Rücken zukehrt. Verstecken Sie die Wache im Krankenzimmer und holen Sie anschließend den Programmierer dazu. Nun können Sie mit dem Verwundeten reden.

Die Brandtüren

Wenn Sie dem Gang folgen, sehen Sie auf der linken Seite einen Raum mit blauer Beleuchtung. Schleichen Sie hinter den Servern entlang und strecken Sie den Typen am Computer nieder. Warten Sie im nächsten Raum, bis eine der zwei Wachen auf die Toilette geht. Folgen Sie ihr und schlagen Sie zu. Dann geht's über den Lüftungsschacht nach nebenan. Erschießen Sie den Terroristen und reden dann mit Iwan. Anschließend geht's in den Fahrstuhl.

Auf dem Dach

Sie müssen sich jetzt quer durch den Rohbau kämpfen, bis Sie zum Heli kommen. Hier wird Ihr Kollege erschossen – zählen Sie es den Schurken heim.

Mission 6: Chinesische Botschaft

Die Wachposten

Nachdem Sie sich umgesehen haben, gehen Sie durch die kleine Gasse. Steigen Sie auf den Container und klettern Sie über die Wand. Hier gilt es, zwei Wachen auszuschalten. Jetzt gehen Sie nach links zu dem Feuer und die



GRELLES LICHT Schleichen Sie zwischen den Lichtkegeln durch. Jenseits des Zauns müssen Sie ein paar Lampen ausschließen, um unentdeckt zu bleiben.



TUCHFÜHLUNG Sie steigen direkt neben zwei Wachen aus dem Kanal. Huschen Sie in die dunkle Ecke und warten Sie, bis die Luft rein ist. Dann fix zur Leiter.

Leiter hoch. Schleichen Sie über die Balken und hängen Sie sich an der Leitung zum gegenüberliegenden Gebäude.

Sims und Wachen

Schlen Sie sich über den Sims und machen Sie mit Anlauf einen Sprung zum anderen Mauervorsprung hinüber. Am Ende springen Sie hinab in den sicheren Schatten zwischen den beiden Containern. Warten Sie, bis die Wachen in eine andere Richtung blicken, und flitzen Sie dann durch die Zaunöffnung gegenüber. Links von Ihnen ist ein Abwassertschacht, den Sie ungesehen hinabklettern müssen.

Die Kanalisation

Sie stoßen auf drei Wachen. Gute Schützen schaffen es, die ganze Gruppe mit der Rauchgranate auszuschalten. Folgen Sie dem Kanal, bis Sie in der Decke eine Leiter finden, die Sie wieder an die Oberfläche bringt. Achtung! Oberhalb des Kanaldeckels warten zwei Wachen. Huschen Sie ungesehen zum Baugerüst hinüber und klettern Sie die Leiter empor. Oben angekommen, balancieren Sie in schwindelerregender Höhe über die Holzböhlen und schlüpfen durch das offene Fenster. In der linken Ecke finden Sie einen Stahlträger, über den Sie nach oben gelangen. Mithilfe der Seilwinde auf dem Stahlgerüst können Sie sich vom Gebäude abseilen.

Auf zur Leiter

Gehen Sie in das Gebäude und suchen Sie sich ein schattiges Fleckchen links neben der nächsten Tür. Schalten Sie die Patrouille aus. Gehen Sie nun nach draußen und zerschneiden Sie das Licht an der gegenüberliegenden Wand mit der Zoom-Funktion. Wenn die Wache sich von Ihnen abwendet, schleichen Sie zur Leiter an der Häuserwand gegenüber und klettern nach oben. Direkt über Ihrem Kopf wartet bereits die nächste Leiter auf Sie. Am Ende der Leiter müssen Sie auf die Holzböhlen zu Ihrer Rechten springen. Vorsicht! Die Holzböhlen geben Geräusche von sich, weshalb Sie sich sehr langsam fortbewegen müssen. Im Inneren des Hauses treibt sich ein Gegner herum.

Der weiße Transporter

Vernichten Sie die Lampe auf dem Balkon. Um das Drahtseil zu erreichen, müssen Sie auf die Holzböhlen klettern. Jetzt können Sie zu dem Vorsprung auf der anderen Straßenseite hinübergleiten. Springen Sie auf die Straße und halten Sie sich so lange im Schatten auf, bis alle Wachen von der Bildfläche verschwunden sind. Nun gehen Sie nach rechts und biegen bei der nächsten Möglichkeit links ab. Die Gittertür am Ende des Durchgangs wird von einem Feind bewacht.

Zugang zur Botschaft

Halten Sie sich rechts vom Lieferwagen und huschen Sie in den Schatten direkt vor Ihnen. Mithilfe des Nachtsichtgeräts können Sie einen sicheren, dunklen Weg über die Straße erkennen. Eilen Sie zur Wand hinüber und begeben Sie sich vorsichtig in Richtung Schranke. Während der Pförtner die Papiere des LKW-Fahrers prüft, können Sie unbemerkt durch das Tor schlüpfen. Hinter dem Durchgang gehen Sie sofort im Schatten zu Ihrer Rechten in Deckung. Der Innenhof wimmelt nur so vor Patrouillen und Wächern. Auf laisen Sohlen begeben Sie sich nun zum LKW-Anhänger vor Ihnen und verstecken sich darunter. Achten Sie auf die Laufwege der Wachen. Wenn die nächste Wache von Ihnen wegläuft, eilen Sie zum nächsten Anhalter. Falls Sie sich zu lange an einem Fleck aufhalten, nehmen die Köter Witterung auf und kommen Ihnen entgegen. Bleiben Sie also in Bewegung! Versuchen Sie, unbemerkt zur Wand zu gelangen, und warten Sie, bis die Patrouille weit entfernt ist. Gehen Sie nun um die Ecke und folgen Sie so lange ihrer Nase, bis Sie eine kleine Brücke erreichen. Jetzt müssen Sie nur noch den Pavillon hinter sich lassen und durch den Bach waten.



KATZ AUF DEM DACH Dummerweise geht hier in regelmäßigen Abständen das Licht an. Nutzen Sie die dunklen Pausen, um ungesehen an den Oberlichtern vorbei bis zur Sendeanenne zu kommen.

Abgehörte Telefonate

Gehen Sie in Richtung Haupteingang. In der Zwischensequenz werden Sie Zeuge eines Telefonats. Wählen Sie das Lasermikrofon und richten Sie es auf das Fenster. Nachdem Sie die Informationen erhascht haben, warten Sie, bis die Limousine in den Hof fährt. Zielen Sie mit dem Lasermikro auf das hintere Fenster, um noch mehr Infos zu erhalten. Jetzt ist es Zeit, zu fliehen. Warten Sie, bis das Wachpersonal Richtung Hof sieht, und schleichen Sie am Haupteingang vorbei. Hinter dem Wachhäuschen können Sie ein Rohr hochklettern und über die Mauer steigen.

Mission 7: Schlachthof

In diesem Level werden Sie ausführlichen Gebrauch von Ihrer Schusswaffe machen – und das nicht, um Lichter auszuschließen.

Missionsbeginn

Gleich drei Wachen müssen Sie hier neutralisieren. Durch das Häuschen kommen Sie zum verminten Hof. Hier ist noch eine Wache dran.

Der verminte Hof

Der Hof birgt drei Gefahren: Suchscheinwerfer, Wachen und Minen. Letztere erkennen Sie durch Ihre Thermalsicht als pulsierende Punkte am Boden. Die Wachen auf den Balkonen können Ihnen nichts anhaben, solange Sie den Scheinwerfer ausweichen – und auch, wenn Sie beide Soldaten erledigen, schlägt der Alarm an, sobald Sie im Lichtkegel stehen. Pfeifen Sie also auf Lautlosigkeit.

So geht's!

Sie starten am Zauneingang. Am Ende jedes Schrittes sind Sie in Sicherheit und können die Umgebung mit der Thermalsicht nach Minen absuchen und sich umschauen.

1. Vom Eingang huschen Sie zu den Kisten mit den Fässern daneben – Ducken nicht vergessen!
2. Sobald der Scheinwerfer vorbei ist, klettern Sie auf die Kisten, drehen sich um 90° nach links, hüpfen wieder runter und nehmen links von der einzelnen, schräg stehenden Kiste wieder Deckung.
3. Warten Sie erneut den Scheinwerfer ab und laufen Sie dann am Zaun entlang bis zum Container. Wenn Sie mit dem Rücken zum Zaun stehen, setzen Sie die Thermal-

sicht ab. Bis zur Lampe neben dem großen Tor ist ein minenfreier Weg.

4. Sie müssen jetzt beide Scheinwerfer abwarten und bis zum Container laufen. Kurz vor dem Lichtkegel der Lampe bleiben Sie stehen.
5. Sobald der Scheinwerfer vorbeigezogen ist, klettern Sie in den Container und auf der anderen Seite wieder raus. Jetzt noch schnell an die Wand spuren und Sie sind in Sicherheit.
7. Schauen Sie mit dem Rücken zur Mauer nach rechts. Sie sehen eine hohe Kiste und daneben einen weißen Zementblock. Die Ecke zwischen Kisten und Block ist Ihr nächster sicherer Punkt.
8. Jetzt klettern Sie über die hohe Kiste und laufen zur Wand direkt vor Ihnen. Gehen Sie nicht zur Tür, sondern durch die Öffnung in einen Raum mit zwei Müllcontainern. Jetzt müssen Sie nur noch über den Container in den Schacht oben springen.

Die Antenne

Sie dürfen auf dem Dach nur einmal Lärm machen!

1. Vom Lüftungsschacht machen Sie einen beherrschten Schritt nach vorne – jetzt huschen Sie auf dem zweiten Träger.
2. Sobald das Licht aus ist, können Sie um das erste Oberlicht huschen. Am Ende hängen Sie sich an der Metallschiene entlang zum nächsten Träger.
3. Beim zweiten Oberlicht wird's brenzlicher – Sie müssen über Kisten und Holzplanken. Wie gesagt: Einmal können Sie Krach machen.
4. Hangeln Sie sich am Drahtseil bis zur Wand und klettern Sie lautlos über den Zaun. Benutzen Sie den Kasten an der Antenne.

Alarm auf dem Dach

1. Laufen Sie sofort unter den Holzsteg und schauen Sie durch die Treppenstufen. Ihr erster Gegner wird gleich die Treppe hinunterlaufen. Schießen Sie ihn in den Rücken.
2. Hocken Sie sich jetzt auf die Treppe. Die zweite Wache kommt aus der Tür und geht in die andere Richtung. Am Ende in der dunklen Ecke bleibt der Soldat stehen. Nachtsicht an, zoomen, Luft anhalten und eine 5,56-mm-Kopfschmerztablette verabreichen – Problem gelöst.
3. Deponieren Sie beide Körper im dunklen Teil auf dem Holzsteg.
5. Knacken Sie die Tür mit dem Dietrich.





BÖSE ÜBERRASCHUNG Dank der drei erbeuteten Haftminen können Sie die Geiseln viel einfacher beschützen. Bringen Sie die explosiven Helfer auf dem Weg, der zu den Amerikanern führt, an.

Goodies

Nachdem die Tür offen ist, gehen Sie die Holztreppe nach unten. Hier muss eine Wandmine entschärft werden. Wichtig: Diese Minen werden Ihnen am Levelende des Hintern retten, also nehmen Sie sie mit! Gehen Sie die Treppe wieder rauf und durch die nächsten beiden Türen. Im Toilettenraum warten drei Wachen darauf, erledigt zu werden. Wenn Sie lautlos an das Rohr über Ihnen kommen, können Sie der ersten Wache beim Händewaschen auf den Kopf springen.

Information einholen

Folgen Sie dem Gang nach links – hinter einer Tür sitzt ein Soldat am PC. Schleichen Sie in das Zimmer, greifen Sie sich den Typen und stellen Sie ihm ein paar Fragen. Deponieren Sie den Körper in der dunklen Ecke. Greifen Sie sich die Munition und benutzen Sie den Computer. Verlassen Sie den Raum wieder und lassen sich in den offenen Schacht am Boden fallen.

Über der Decke

Folgen Sie dem Schacht und klettern Sie am Rohr nach ganz oben. Mit einem Sprung können Sie sich an der Kante hochziehen. Schalten Sie die Thermalsicht ein – durch die dünne Decke erkennen Sie drei Wachen unter sich. Eine Granate oder drei gezielte Schüsse durch die Decke lösen das Problem.

Im Kühlraum

Durch den Nebel können Sie prima mit der Thermalsicht schauen. Das heißt aber noch nicht, dass

die Gegner Sie nicht sehen. Sie müssen sich insgesamt durch fünf Kühlräume kämpfen. Es geht leise, einfacher ist es jedoch mit roher Gewalt. Sperren Sie die Lauscher auf – hier gibt es auch noch zwei Kanonen, die ausgeschaltet werden müssen. Im fünften Raum entfliehen Sie durch ein Loch im Boden der Eishalle.

Im Stall

Gehen Sie die Treppe runter und schalten Sie die Wache aus – der Schalter rechts öffnet eine Luke, durch die Sie hindurchkriechen. Sie kommen jetzt in einen Stall. Hier müssen insgesamt fünf Wachen neutralisiert werden. Schauen Sie sich gut um, hier gibt es jede Menge Goodies. Die Kanonen reagieren auf Fackeln – so kommen Sie unbeschadet vorbei. Am Ende geht es durch einen Vorhang. Hinter dem nächsten Vorhang müssen Sie sich vor der Patrouille verstecken; am Ende des Gangs kommen Sie in den Geisleraum.

Der Geisleraum

Die zwei Automatikgeschütze können problemlos erreicht und für den Moment ausgeschaltet werden. Des Weiteren finden Sie amerikanische (links) und chinesische (rechts) Geiseln. Sprechen Sie auf keinen Fall mit dem Chinesen, bevor Sie nicht die nötigen Vorbereitungen getroffen haben. Sammeln Sie die Munition auf dem Regal und das Medi-Kit bei den Kanonen ein.

Vorbereitungen

Mehrere Gegner versuchen, die beiden Geisleräume zu stürmen. Die Automatikgeschütze

helfen Ihnen nur bedingt, da sie sehr ungeschickt stehen. Schalten Sie nur die aufseilen der Amerikaner ein – natürlich muss das IFF auch umgeschaltet werden. Nutzen Sie die drei Haftminen vom Anfang der Mission, um den Weg zu den Amerikanern zu schützen. Platzieren Sie die Minen weit auseinander – sonst sprengen sie sich gegenseitig. Wenn Sie alles soweit präpariert haben, wählen Sie das Sturmgewehr samt Gasgranate – falls vorhanden – und sprechen Sie mit dem Chinesen.

Geiselbefreiung

Knallen Sie jeden ab, der sich der Kreuzung bei den Kanonen nähert. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Granaten. Die Minen sollten den Rest übernehmen. Im Laufe des Feuergefechts erhalten Sie die Meldung, dass Grinko höchstpersönlich in den Keller kommt. Arbeiten Sie sich zu den Eingängen vor. Grinko ist ein guter Schütze und verschanzt sich hinter den Torbögen. Es ist ein hartes Stück Arbeit – aber sobald Sie den Bösewicht erledigt haben, ist die Mission gewonnen.

Mission 8: Chinesische Botschaft (2)

Der Weg in die Botschaft

Gehen Sie in die Gasse neben dem Lieferwagen und knipsen Sie das grelle Licht über der Tür aus. Öffnen Sie die Tür. Direkt neben Ihnen ist ein Lichtschalter – ist eh zu hell hier, also aus damit. Jetzt huschen Sie geradeaus, biegen hinter dem Tisch rechts ab und kommen an eine Leiter. Auf dem Dach geht es geradeaus – eine Wache stellt sich Ihnen in den Weg. Sie kommen an einen Balkon. Über Rohr und Seil geht's zur Botschaft. Hangeln Sie sich bis zum Fenster.

In der Botschaft

Nehmen Sie sich das Medi-Kit aus dem Raum mit dem Loch in der Wand. Durch die Öffnung kommen Sie weiter, indem Sie sich an die Wand pressen. Am Ende geht's am Rohr nach unten.

Die PC-Killer

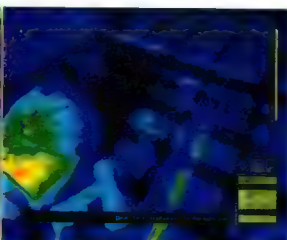
Kriegen Sie keinen Schreck, wenn auf einmal wie wild geballert wird – Sie haben nichts falsch gemacht. Drei Soldaten haben hier den Auftrag, Rechner zu zerstören. Im ersten Raum ist das auch kein Problem – kommen die Jungs aber an den PC im nächsten Zimmer, ist die Mission verloren. Schleichen Sie vor, bis Sie wieder normal hocken können. Wenn die Jungs den Raum verlassen, werfen Sie eine Granate durch die Tür. Sie sollten alle drei Gegner erwischen. Jetzt benutzen Sie den PC im Nebenraum.

Durch die Botschaft

Durch die nächste Tür kommen Sie in ein Treppenhaus – oben warten zwei Wachen und eine Kamera auf Sie. Schalten Sie die Wachen aus – achten Sie aber darauf, dass die Kamera weder Sie noch einen Körper entdeckt. Im nächsten Gang gehen rechts zwei Türen ab – beide führen in den gleichen Raum mit zwei schlafenden



WAS'N DAS? Die Ablenkungskamera lockt Gegner an und schaltet sie auch gleich aus. Perfekt!



ÜBERRASCHUNG Dank Thermalsicht können Sie durch die dünne Decke schauen – und schießen.



KÜHLE GRÜSSE Der Wache beim zweiten Geschütz können Sie förmlich aufs Dach steigen.

Wachen. Wer will, holt sich neben den schnarrenden Soldaten das Medi-Kit, aber sehr leise!

Eingang zur großen Halle

Sie hören auf dem Gang zwei Wachen. Schauen Sie unter der Tür durch. Der Offizier gibt den Code ein. Sobald die beiden Soldaten die Halle betreten haben, huschen Sie raus und schauen sich den Zifferblock mit der Thermalsicht an. Der Code (1436) ist noch zu erkennen. Geben Sie den Code ein und öffnen Sie die Tür – Vorsicht! Rechts neben Ihnen steht eine Wache samt Automaticgeschütz.

In der großen Halle

Erliegen Sie die Wache mit einer Ablenkungskamera. Jetzt müssen Sie zur Kanone – das Problem ist jedoch, dass Sie kaum an ihr vorbeikommen, ohne dass sie einen Schuss abgibt. Das wiederum alarmiert eine Wache, die nach unten kommt. Schalten Sie am Steuercomputer einfach IFF aus, die Kanone nimmt Ihnen die Dreckarbeit ab.

Auf der Empore

Klettern Sie auf das Regal mit den Vasen direkt über der Kanone. Schießen Sie das Licht über dem Geschütz auf der Balustrade aus und klettern Sie über eine Vase nach oben. Jetzt wiederholen Sie mit den beiden erscheinenden Wachen den guten alten IFF-Trick.

Auf die andere Seite

Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier den Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Lassen Sie sich leise fallen und zwingen Sie ihn, die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich nach den Logdaten und verschwinden dann durchs Fenster.

Durch den Hof

Sie müssen hier schnell sein, weil im großen Hof hinter dem Torbogen ein Wachhund ist – je länger Sie hier verweilen, desto größer ist die Chance, dass er Ihre Witterung aufnimmt. Schießen Sie die beiden Lampen an der Wand aus und zielen Sie dann durch den Torbogen. In Ihrer Schusslinie patrouilliert eine Wache – zielen, Luft anhalten, Kopfschuss! Jetzt laufen Sie geduckt durch den Bogen, sofort rechts neben der Brücke ins Wasser und dann immer der Nase nach bis zur Gittertür. Öffnen Sie diese und gehen Sie hindurch. Danach müssen Sie an einer Wache samt Kamera vorbei.

Lager

Kriechen Sie durch das Regal direkt vor Ihnen und beobachten Sie, wie eine Wache einen Türcode eingibt. Sobald der Soldat durch die Tür ist, müssen Sie wieder mit der Thermalsicht den Code erkennen und schnell eingeben – er lautet „9753“.

LKWs zerstören

Schalten Sie die nächsten vier Wachen und zwei Kameras aus. Mit einem Doppelsprung zwischen den Regalen kommen Sie auf den Steg nach oben. Laufen Sie geradeaus und rechts um die Ecke – ein gezielter Schuss auf die Zapfsäule zerstört die LKWs. Am Fuß der Treppe geht's durch eine Luke im Boden.

Der Weg zum Büro

Schalten Sie die Wache im Gang unbedingt im Schatten aus. Tasten Sie sich nun weiter vor und halten Sie in jedem Schatten inne. Kurz vor dem Ende des Ganges kommt eine Wache um die Ecke und Ihnen bedrohlich nah. Kurz bevor der Typ Sie über den Haufen rennt, erhält er einen Funkspruch und dreht um.

Keypad-Mania

Sie müssen die Wache unbemerkt verfolgen. Sie wird auf dem Weg drei Keypads benutzen,



SCHWER BEWACHT Gleich zwei Gefahren lauern hier. Die Wache wird per Ablenkungskamera ausgeschaltet. Die beiden Geschütze erledigen nach einer kleinen Programmänderung die Dreckarbeit für Sie.

die Sie allesamt öffnen müssen. Die Zahlen und die Reihenfolge erkennen Sie – wie bisher auch – mit der Thermalsicht. Um es Ihnen leichter zu machen, hier der Ablauf:

1. Erste Tür. Code: 1456
2. Fahren Sie im Fahrstuhl nach oben.
3. Zweite Tür. Code: 1834
4. Rechts halten, letztes Keypad: 7921

Sie sind jetzt in Feirongs Büro.

Feirongs Daten

Greifen Sie sich den betrunkenen Feirong und bringen Sie ihn dazu, den PC zu benutzen. Danach müssen Sie durch die Flammengasse fliehen. Es geht aus dem Büro durch die Doppeltür und weiter durch die nächste Tür. An den Flammen vorbei durch das Explosionsloch ins Treppenhaus – Fenster auf und ab in den Heli.

Mission 9: Präsidentenpalast

Turnübungen

1. Vom Startpunkt einen Doppelsprung an die linke Wand.
2. Von diesem Podest müssen Sie sich so fallen lassen, dass Sie die Kante erwischen, dann stufenweise einfach nach unten fallen lassen.
3. Nach einem normalen Sprung müssen Sie einen Doppelsprung an das Rohr machen. Klettern Sie nach oben.
4. Oben vom Rohr abspringen und an der Kante festhalten. Hochziehen und gleich an die Stäbe. Am Ende fallen lassen und an die nächste Stäbe hängen.
5. Von dieser Stäbe lassen Sie sich fallen und ergreifen einen Sims. An diesem geht es um die Ecke. Am Ende müssen Sie wieder eine Kante ergreifen.



WIE EINE FEDER Nur wenn Sie geräuschlos hinter dem Offizier aufkommen, können Sie ihn dazu bewegen, die Tür zu öffnen. Sie dürfen ihn auf keinen Fall eliminieren oder auch nur niederschlagen.

6. Für die nächsten beiden Plattformen reicht jeweils ein beherzter Sprung.
7. Jetzt müssen Sie sich noch einmal in den Abgrund stürzen, um im letzten Moment die Kante zu greifen.
8. Hochziehen und dann am Rohr zum Hof!

Der große Hof

Geradeaus sind Hecken, dahinter ein großes Haus. Sie wollen zu einem großen Brunnen vor dem Haus. Knipsen Sie nacheinander den Scharfschützen und alle Wachen samt Kötter aus. Beim Brunnen muss noch eine Wache dran glauben. Öffnen Sie das Tor beim Brunnen mit dem Code 2126. Schleichen Sie nach links. Vor Ihnen ist nach einer kurzen Treppe eine Tür. Rechts daneben befindet sich eine Luke – Ihr Zugang zum Palast.

Kunstsammlung

Gehen Sie die Treppe und dann geradeaus, mitten durch die Kunsthalle. Am Ende knacken Sie das Schloss an der Doppeltür. Hier schießen Sie das Licht aus und schnappen sich den Einweg-Dietrich. Verlassen Sie den Raum wieder. Mittlerweile sind hier zwei Wachen. Räumen Sie diese aus dem Weg, ohne durch die Lichtschranken zu latschen (Nachtsicht!).

Flur und Treppe

Die Treppe ist oben und unten durch Lichtschranken gesichert – turnen Sie also über die Heizung an die Kante der Balustrade. Hangeln Sie sich auf die Treppe und klettern Sie kurz vor den Lichtschranken oben über das Geländer.

Foyer

Sie bekommen die klare Erlaubnis, grob zur Sache zu gehen. Räumen Sie den Weg zur Tür ganz oben frei. Öffnen Sie die Tür mit dem Code 70021. Hier patrouillieren vier Wachen. Sie müssen den langen Gang geradeaus, bis ziemlich weit hinten ein weiterer Korridor links abbiegt. Schleichen Sie einfach auf der linken Seite, hinter den Wachen her. Wenn diese zurückkommen, müssen Sie sich nur gegen die Wand pressen – Sie werden nicht entdeckt. Biegen Sie links in den Korridor ein. Die Kamera ist gepanzert und dreht sich im Kreis – Kinderspiel. Knacken Sie die Tür am Ende des Korridors Ganges.

Arbeitszimmer

Setzen Sie Nacht- oder Thermalsicht ein, um die Lichtschranken zu erkennen. Im ersten Teil können Sie geduckt laufen, wenn die unteren Barrieren abgeschaltet sind. Der nächste Teil erfordert einen Sprung. Schleichen Sie um das Aquarium herum und verstecken Sie sich an der schmalen Seite des letzten Regals. Sobald die Wache fertig telefoniert hat, schalten Sie sie aus. Verlassen Sie den Raum so, wie Sie gekommen sind.

Zurück im Korridor

Warten Sie nach der Tür, bis die Patrouille im großen Korridor nach rechts verschwindet. Achten Sie auch auf die Kamera. Sie müssen jetzt links abbiegen und durch die große Doppeltür gehen. Im nächsten Raum können Sie die Lichter zerschießen, um die Kamera blind zu machen. An der nächsten Tür geben Sie den richtigen Code ein (66768) und schießen die Lampe aus. Nehmen Sie die Munition vom Tisch. Schalten Sie die drei Wachen aus und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller.

Shoot-out in der Bibliothek

Suchen Sie Deckung hinter dem Regal rechts. Hier müssen vier Gegner erledigt werden. Einer erscheint oben auf der Balustrade, ein weiterer in der Mitte des Treppenaufgangs. Zwei Typen greifen Sie an. Von der Bibliothek gehen Sie in Richtung Treppe. Es gibt auf jeder Seite einen Steingang, der in den Keller führt. Dort finden Sie Nikoladze. Greifen Sie und verhören Sie ihn. Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie den Schuft gegen den Scanner am Safe.



WITTERUNG VERLIEREN Es scheint unmöglich, aber Sie können auch in den Palast eindringen, ohne die Hundeführer um die Ecke zu bringen. Wenn Sie sich im Brunnen verstecken, verlieren die Hunde die Spur.

Überfällt Soldaten!

Warten Sie das Gespräch mit erhobenen Händen ab. Sobald das Licht aus ist, nieten Sie den Typen vor sich um. Nehmen Sie sofort danach hinter den Kisten zu Ihrer Linken Deckung. Erledigen Sie alle Soldaten. Benutzen Sie den PC und verlassen Sie die Bibliothek durch die offene Doppeltür.

Nikoladze

Sie kommen in einen Hof mit Balkonen zu drei Seiten. Ihr Ziel ist genau auf der gegenüberliegenden Seite. Auch wenn es hier fürchterlich heil aussieht, können Sie einfach flink wie ein Wiesel geduckt rüberlaufen. Ergreifen Sie das Rohr und klettern Sie so auf den Balkon.

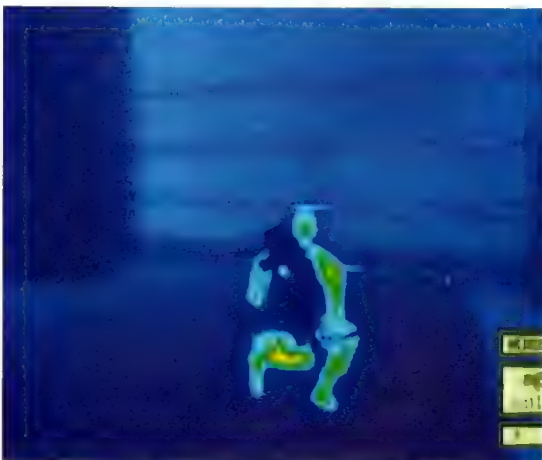
Das Attentat

Ein Schuss, ein Treffer und kein Nikoladze mehr. Ein Soldat ist aus einer Tür rechts

von Ihnen gekommen – das ist Ihr Fluchtweg. Schleichen Sie die Treppe runter und bleiben Sie in der dunklen Ecke. Drei Wachen erscheinen und melden nach kurzer Zeit, dass hier unten niemand ist. Warten Sie unbedingt, bis zwei Wachen wieder ganz verschwunden sind. Der dritte Kerl steht links im Speisesaal mit dem Rücken zu Ihnen – alles klar? Springen über den Schrank auf den Balkon.

Foyer

Sehen Sie das Gittergeländer gegenüber? Da wollen Sie hin. Unten warten vier Wachen nur darauf, Sie auseinander zu nehmen. Sie schauen aber in die falsche Richtung. Klettern Sie leise über das Gitter, lassen Sie sich von der Kante baumeln und fallen Sie – sanft wie eine Feder – auf den Boden. Spazieren Sie durch die Tür. FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER/LARS THELME



ANSICHTSSACHE Ohne Sehhilfe würden man glatt durch die Lasersperren laufen. In der Thermal- oder Nachtsicht ist das Hindernis aber gut zu sehen. Es lohnt sich immer, mal eine andere Sicht zu wählen.

Sim City 4

Ganz schön hoch ist der Schwierigkeitsgrad von Sim City 4. Wir verraten Einsteigern und Profis, wie sie ohne in Finanznot zu geraten eine richtig große und vor allem bestens funktionierende Stadt errichten.

Wenn ich groß bin, werd ich New York - der Start

1. Bevor Sie Ihre Stadt gründen, sollten Sie einen Blick auf den Gott-Modus werfen, da Sie dort aus den meist ebenen Flächen ein Grundstück nach Ihrem Geschmack machen können. Verzichtete Sie auf keinen Fall auf einen Fluss oder eine Küste, da Sie diese benötigen, um bestimmte Dinge wie den wichtigen Handelshafen oder den für die Erholung der Sims nutzbaren Strand errichten zu können. Wenn Sie ein Areal erstellen, das von einem Fluss oder einem Meer durchbrochen wird, sollten Sie schon im Gott-Modus für eine ungefähr Höhenangleichung der Klippen sorgen. Die benötigen Sie, um beispielsweise Autobridgen zu bauen. Zwar kann man im späteren Spielverlauf ebenfalls das Terrain bearbeiten, doch dies kostet dann eine Menge Geld. Haben Sie das Grundstück nach Ihren Wünschen erstellt, geht es los!

2. Bis es dann so weit ist, dass Sie Bürgermeister einer Metropole wie New York werden können, brauchen Sie viel Zeit und vor allem Geduld. Zu Beginn haben Sie ein leeres Gelände und wenig Geld, deshalb müssen Sie ganz langsam durchstarten. Als Allererstes überlegen Sie sich eine Art Stadtplan. Wohn- und Kommerzgebiete dürfen ruhig in unmittelbarer Nähe voneinander aufgebaut werden. Industriegebiete (bis auf Agrarwirtschaft – Stufe 1) dagegen platzieren Sie etwas weiter außerhalb. Achten Sie dann aber auf eine gute Verkehrsanbindung an das Industriegebiet. Warten Sie ruhig jetzt schon je eine Bushaltestelle im Wohngebiet und eine am Industriegebiet.

3. Beginnen Sie mit einigen Kacheln Wohnfläche, wobei Sie sich zu Beginn erst einmal auf die ersten beiden Besiedelungsstufen beschränken. Direkt besiedelte Wohngebiete errichten Sie später beziehungsweise „überbauen“ Sie damit später die dünn besiedelten Gelände. Auch bei den Einzelhandelsgebieten und den Industriegebieten sollten Sie so verfahren. Bauen Sie ein Kraftwerk (Kohle oder Öl) und sorgen Sie dafür, dass alle Gebiete mit Wasseranschlüssen versorgt sind.

Jetzt ziehen die ersten Sims in Ihre Stadt. Auch wenn Sie die meisten Industriegebiete außerhalb der Wohngebiete platzieren werden, ist es oft hilfreich, landwirtschaftliche Flächen innerhalb eines Wohngebietes anzusiedeln. Wenn Sie zum Beispiel feststellen, dass sich Ihre Sims über eine hohe Arbeitslosigkeit beklagen, aber die meisten Industriegebiete gut ausgelastet sind, bauen Sie in der Nähe der Arbeitslosen-Siedlungen eine Industriezone der ersten Stufe und eine kleine Gewerbezone.

4. Eine Straßenverbindung zu einer Nachbarstadt ist genauso wichtig wie eine Verbindung zu den Nachbarn durch Strommasten und Wasserrohre. Wenn Sie die Möglichkeit haben, bauen Sie die Stadt an einem Fluss, da Sie so später einen Hafen errichten und damit den Handel ankurbeln können. Platzieren Sie einen Hafen nicht zu nah an Wohngebieten, da er für einen Kriminalitätsanstieg sorgt und die Umwelt stark belastet.

Sorgen Sie für finanzielle Reserven!

1. Verzichtete Sie bis zu einer Einwohnerzahl von 8.000 auf Feuerwachenstationen. Zu Beginn des Spiels ist Sim City gnädig mit Ihnen und Brände sind erst einmal keine in Sicht. Auf Polizeistationen können Sie ebenfalls eine Weile verzichten (bis 10.000 Einwohner). So sparen Sie jeden Monat eine Menge Geld und durch einen Steuersatz von 8,5 % sorgen Sie über die ersten Jahre, in denen Ihre Stadt dann behutsam heranwächst, für ein finanzielles Polster. Lassen Sie die Einwohner ruhig ein wenig meckern. Wenn es aber erst einmal zu Bränden gekommen ist, müssen Sie auf jeden Fall eine Feuerwachenstation errichten.

2. Um Ihre Finanzen aufzubessern, lohnt es sich durchaus, Wasser und Energie an Ihre Nachbarn zu verkaufen! Bauen Sie deshalb gleich zu Beginn ein paar Wasserpumpen mehr als Ihre Einwohner benötigen, und wenn es finanziell möglich ist, errichten Sie schnell ein zweites Kraftwerk. So können Sie Ihre Nachbarstädte mit Wasser und Energie versorgen und dafür richtig gutes Geld einstreichen, ohne dass Ihre eigenen Einwohner darunter leiden müssen. Wenn Sie sowieso Wasser im Überfluss pumpen, können Sie es doch auch verkaufen.

3. Es gibt auch einen einfachen Trick, um gleich zu Beginn des Spiels zu einer schönen

Stange Geld zu kommen. Gehen Sie ins Regionsfenster und errichten Sie dort zwei Städte, in denen Sie aber gar nicht viel aufbauen (lediglich Verbindungen zu anderen Grundstücken und einige Industrie- und Wohngebiete). Sobald dort einige Bewohner eingezeichnet sind, speichern Sie ab und nehmen Ihren Hut. Nun suchen Sie sich ein Grundstück aus, das an die beiden vorher errichteten Städte angrenzt, und bauen eine „richtige“ Stadt. Der Vorteil dabei ist, dass Sie jetzt sehr schnell mit den beiden Städten Handel treiben und ihnen Wasser und Energie verkaufen können.

4. Viel Geld bekommen Sie, wenn Sie Müll entfernen. Tun Sie dies aber nur, wenn die Müllsituation in Ihrer Stadt die Bewohner zufrieden stellt. Bauen Sie weit außerhalb der Wohngebiete zwei Müllhöfen und später ein Recyclingcenter. Sie sollten niemals eine Müllhalde in einem Wohngebiet platzieren, da dies den Landwert nicht nur auf „gering“ setzen wird, sondern es auch nicht möglich ist, eine Müllhalde wieder zu entfernen (nicht einmal mit dem Dezone-Tool). Wenn Sie später mit einem dicken Portemonnaie gesegnet sind, können Sie außerhalb der Wohngebiete ein Müllkraftwerk errichten, denn auch wenn diese sehr teuer erscheinen, sind sie doch eine exzellente Möglichkeit, das Müllaufkommen drastisch zu reduzieren und zudem Strom zu erzeugen.

Soll ich einen Kredit aufnehmen?

Auf Kredite müssen Sie gerade zu Anfang des Spiels komplett verzichten. Zwar können Sie bis zu zehn Anleihen aufnehmen, dies ist jedoch nicht ratsam. Die Zinsen werden ziemlich schnell Ihrem Haushaltsbudget den Garaus machen und Ihre Stadt „stilllegen“. Natürlich gibt es Momente im Spiel, an denen die Anleihen durchaus ihren Sinn haben: Wenn Sie beispielsweise ein dringend benötigtes Bauwerk wie ein Kraftwerk ersetzen müssen, ist es sinnvoll, einen Kredit aufzunehmen, als wegen fehlender finanzieller Mittel Ihre Sims ohne Strom dastehen zu lassen. Benutzen Sie Kredite aber keinesfalls, um unwichtige Dinge (wie beispielsweise ein Stadtwahrzeichen) zu kaufen.

Was bewirken die Verordnungen?

1. In den ersten Jahren sollten Sie auf städtische Verordnungen verzichten, die Sie viel



TERRAIN Vor dem Start Ihrer Stadt sollten Sie unbedingt mindestens eine Wasserfläche errichten, da ein Hafen eine Wirtschaftshilfe für Ihr Budget sein kann.



REGION Bauen Sie einige kleine Städte, um damit Handel zu treiben und so Ihr Finanzbudget ordentlich aufzubessern.



FLUGHAFEN Mit einem großen Flughafen locken Sie Touristen in Ihre Stadt, die den Einzelhandel ankurbeln. Damit fließt Monat für Monat ein hübsches Extra-Sümmchen in Ihre Stadtkasse.

Geld kosten können. 100 Dollar bekommen Sie hingegen monatlich für das legalisierte Glücksspiel, ein Betrag, der am Anfang sehr hilfreich im Budget ist. Zudem ist dies eine Voraussetzung dafür, dass man im späteren Verlauf des Spiels ein großes Casino angeboten bekommt. Beachten Sie aber, dass dies eine Kriminalisierung mit sich bringt. Wenn Sie also schon eine hohe Verbrechensrate in der Stadt haben, sollten Sie das Casino nicht bauen lassen.

2. Später können Ihnen einige Verordnungen sehr helfen, Ihre Bürger zufrieden zu stellen und Probleme einzudämmen. Haben Sie ein Kriminalitätsproblem, ist es hilfreich, die „Nachbarschaftswache“ zu fördern. Ebenso bewirkt ein Juniorsportprogramm eine geringere Kriminalität. Eine Brandmelderverordnung unterstützt die Arbeit der Feuerwehr. Schön billig, aber durchaus effektiv ist die Reifenwiederverwertungs-Verordnung.

Sie verringert die Müllmenge und sollte unbedingt angeschaltet werden. Ein wesentlich teurerer Spaß ist das Fahrgemeinschafts-Programm. Trotzdem hilft diese Verordnung enorm, wenn es darum geht, eines Verkehrsproblems Herr zu werden. Eine Verordnung zur Erhöhung des Tourismus in der Stadt bringt Vorteile für Ihre Einzelhandelszonen, verstärkt aber auch den Verkehr. Haben Sie sowieso ein Verkehrsproblem, verzichten Sie am besten darauf. Auch bringt die Verordnung so gut wie nichts, wenn Sie über keinen Flughafen verfügen.

Soll ich die Polizei berauben?

1. Bei der Platzierung der Polizei- und Feuerwehrstationen ist ein guter Plan das A und O. Denken Sie daran, dass vor allem diese Einrichtungen am Ende eines jeden Monats ein riesiges Loch in Ihr Stadtsäckel fressen. Sorgen Sie immer dafür, dass Industriegebiete und Hafengebiete von Polizei- und Feuerwehrsta-

tionen abgedeckt werden, da dort naturgemäß hohe Kriminalität herrscht und die Gebäude stets in Feuergefahr sind. Zudem ist es ideal, wenn der Umkreis der Einsatzbereitschaft der Polizei und der Feuerwehr die Wohngebiete komplett erfasst.

2. Da Sie erst im späteren Verlauf des Spiels immer mehr Einsatzkräfte benötigen, empfiehlt es sich, zu Anfang nur kleine Stationen mit je zwei Beamten zu bauen und diese dann durch größere Stationen zu ersetzen, statt weitere kleine Stationen zu errichten. Die Planiermaße ist hier Ihr bester Freund.

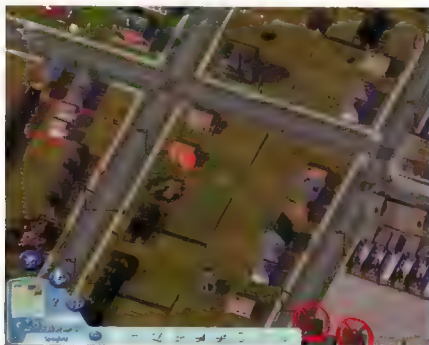
3. Selbst wenn es finanziell einmal eng wird, sollten Sie sich davor hüten, das Budget der Feuerwehrleute zu beschneiden. Wenn ohnehin schon erhöhte Feuergefahr in der Stadt herrscht, wird eine Reduzierung der Feuerwehrmittel diese noch weiter in die Höhe treiben. Checken Sie die Karte und finden Sie heraus, wo es rote Zonen gibt. Platzieren Sie dort eine kleine Feuerwehration.

4. Wenn Sie eine gut abdeckte Polizeierfassung in Ihrer Stadt haben, können Sie bei den Gesetzeshütern sogar in finanziellen Notsituationen einsparen (allerdings nur, wenn die Kriminalitätsrate nicht zu hoch ist). Eine Budgetierung oberhalb der Idealie ist nicht notwendig, wenn die Polizeistationen nahezu das gesamte Areal abdecken.

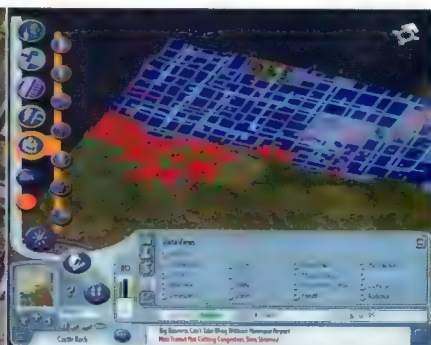
5. Sie können auch eigene Gefängnisse bauen, sollten dabei jedoch darauf achten, diese auf keinen Fall in die Nähe von Wohngebieten zu „pflanzen“ – das sorgt für große Verärgerung unter Ihren Bürgern. Gleiches sollten Sie bedenken, wenn Ihnen das Land ein Staatsgefängnis anbietet und dafür monatlich einen gewissen Betrag rausrücken will.

Fahr Bus und Bahn!

1. Früher oder später werden Sie mit verstopften Straßen konfrontiert – ein Problem, das jede Großstadt hat. Wenn Sie schon frühzeitig gut planen, können Sie lange Zeit davor Ruhe haben. Der große Vorteil von Sim City 4: Die Bebauungsgebiete verfügen bereits automatisch über ein Straßennetz, so dass Sie „nur“ noch Verbindungen zu anderen Gebieten und Umgebungsstraßen bauen müssen. Sorgen Sie dafür, dass eine Straße, die von einer anderen Stadt zu Ihren Industriegebieten reicht, um den Innenstadtbereich herum gebaut wird, damit Berufsspendler schnell zur Arbeit kommen. Sorgen Sie zudem unbedingt für ein Bus-System. Zu Beginn reichen einige wenige Bushaltestellen. Bushaltestellen müssen in stark be-



TOT Hier kam nicht nur die Feuerwehr zu spät, sondern Sie sollten auch einmal an eine Polizeistation in der Nähe denken.



WASSER Sie sollten immer einen Blick auf die Bewässerung Ihrer Stadt werfen, da nicht bewässerte Bereiche auch nicht bezogen werden.



FEUER Versuchen Sie, mit Ihren Feuerwehrautos den Brandherd einzukreisen, damit Sie es nicht schon bald mit einem Flächenbrand zu tun haben.



SIMS Wenn Sie Lars Overdale (oder einen anderen Sim) in ein Haus einziehen lassen, haben Sie immer einen direkten Draht zum Volk und können schnell reagieren.

leben Wohngebieten installiert werden, da die Sims nicht gerne laufen. Überprüfen Sie hin und wieder die Auslastung der Bushaltestellen. Ist diese sehr schwach, hat eine Haltestelle an diesem Ort keinen Sinn.

2. U-Bahnen sind sehr sinnvoll, um den Straßenverkehr zu entlasten, doch aufgrund der hohen Anschaffungskosten sollten Sie damit warten, bis mindestens 25.000 Einwohner in Ihrer Stadt „hausein“. Stattdessen sollten Sie gleich zu Beginn auf ein einfaches Eisenbahnnetz setzen. Beachten Sie bei allen Verkehrswegen, dass Sie diese später eventuell ausbauen beziehungsweise verbreitern müssen. Lassen Sie deshalb ruhig immer etwas Platz, um in einigen Jahren einen Highway oder einfach eine zweite Straßenspur hinzufügen zu können, ohne vorhandene Areale abreißen zu müssen. Das spart eine Menge Geld.

3. Autobahnen brauchen Sie wirklich erst sehr spät im Spiel, wenn die Verkehrsprobleme überhand nehmen. Sie zu früh zu errichten, kostet nur sehr viel Geld, zumal die Autobahnen von den Sims nur sehr spärlich genutzt werden.

So vermeiden Sie Steuerprobleme

1. Die lieben Steuern sind in Sim City 4 Ihre Haupteinnahmen. Ein Prozent mehr Steuern können Ihrem „Geldspeicher“ schon einen enormen Batzen hinzufügen. Doch seien Sie vorsichtig: Erhöhen Sie die Steuern niemals abrupt auf deutlich höhere Werte, denn das wird dazu beitragen, dass die Sims Ihre Stadt verlassen. Zu Beginn des Spiels sollten Sie ruhig einen Steuerwert zwischen acht und zehn Prozent auf Wohngebiete legen, wobei Sie durch unterschiedliche Werte für die drei verschiedenen Zonen steuern können, wie sich Ihre Stadt entwickeln soll. Wollen Sie beispielsweise an einem bestimmten Zeitpunkt dafür sorgen, dass mehr reiche Einwohner in die Stadt kommen (um beispielsweise an Bonusgebäude wie den Countryclub zu kommen), können Sie hier die Steuern deutlich senken.

2. Im weiteren Verlauf des Spiels sollten Sie die Steuern insgesamt leicht senken (bis auf maximal fünf Prozent), um die Einwohnerzahl Ihrer Stadt zu erhöhen. Die gleiche Vorgehensweise können Sie bei den Steuern für Gewerbe- und Industriegebiete anwenden, wenn gleich diese nicht so viel Geld in Ihre Börse bringen. Die wichtigsten Steuern sind die Abgaben der Wohnregionen.

Sparen auf Kosten der Bildung?

1. Nach einer Startphase werden von Ihren Bewohnern Schulen und Krankenhäuser ge-

fördert und Sie sollten der Forderung nachkommen. Zu Beginn reichen eine einfache Grundschule und ein kleines Krankenhaus. Erst wenn Sie mehr Geld verdienen, sollten Sie sich an den weiterführenden Schulen versuchen. Bildung und Gesundheit fressen ein Riesengeld in Ihr Budget, deshalb dürfen Sie hier niemals die Kontrolle verlieren. Bauen Sie deshalb erst, wenn Sie von Ihrem Berater auf das Fehlen dieser Strukturen hingewiesen werden. Relativ früh im Spiel bekommen Sie die Universität als Bonusgebäude angeboten. Verzichteten Sie zunächst darauf, denn sie belastet Ihre Haushaltskasse über Gebühr, da die monatlichen Zahlungen sehr hoch sind.

2. Achten Sie vielmehr darauf, dass möglichst viele Wohngebiete von einer Grundschule abgedeckt werden, und bauen Sie notfalls eine zweite. Achten Sie im Budgetfenster auf die Kosten für Schulbusse. Setzen Sie den Betrag vom Idealwert leicht herab, um Geld zu sparen. Das Bildungs- und Gesundheitswesen ist überhaupt der Budgetposten, den Sie bei finanziellen Schwierigkeiten als Erstes bescheiden sollten. Verzichteten Sie jedoch niemals all-

zu lange auf diese Forderungen, da Ihre Sims ein solches Vorgehen mit einem Umzug in eine andere Stadt quittieren.

Wasser marsch!

1. Ganz klar: Jedes Haus und jedes Gebiet, auf dem sich Menschen und Industrie ansiedeln, muss bewässert sein und einen Stromanschluss besitzen. Werfen Sie deshalb immer einen Blick unter die Oberfläche, da es schnell vorkommt, dass man vergisst, neue Wasserrohre zu verlegen, und sich dann wundert, warum die angelegten Gebiete nicht bezogen werden. Sorgen Sie immer für mehrere Verbindungen zu einer Pumpe, damit nicht bei Ausfall eines einzigen Rohres eine ganze Region ohne Wasser dasteht. Wasserpumpen sind in den Wassertürmen vorzuziehen; eine Kläranlage bauen Sie erst, sobald die Forderungen nicht mehr zu überhöhen sind.

2. Verzichteten Sie weitestgehend auf Strommasten. Es reicht aus, wenn Gebiete aneinander gereiht werden, um alle mit Strom zu versorgen. Sinnvoll sind die hässlichen Strommasten nur, um eine Verbindung vom Kraftwerk,



38.862 Hier sehen Sie schön die Aufteilung zwischen den Industriegebieten (oben) und den Wohnflächen (unten). Wenn es einmal so voll ist wie hier, müssen Sie dichter besiedelte Flächen anlegen.



GAS Ein Gaskraftwerk sorgt für reichlich Energie in Ihrer Stadt. Beobachten Sie jedoch immer den Zustand des Kraftwerks und die Auslastung.



INSEL Wenn Sie auf schwierigem Terrain Ihre Stadt ausbauen wollen, müssen Sie die Bodenflächen angleichen, da das Errichten von Brücken sonst nicht möglich ist.

das idealerweise weit außerhalb der bewohnten Zonen liegen sollte, zu Wohn-, Industrie- und Kommerzgebieten zu schaffen. Auch um eine Stadt mit den Nachbarn zu vernetzen, benötigen Sie mindestens einen Strommast.

3. Zu Beginn des Spiels müssen Sie aus Kostengründen ein Öl- oder Kohlekraftwerk bauen. Beide verschmutzen die Umwelt sehr stark, weshalb sie fernab der Wohngebiete errichtet werden müssen. Das ideale Kraftwerk ist das Fusionskraftwerk, das Sie im Laufe des Spiels erhalten. Wenn Sie also genug Geld haben, bauen Sie auf Fusionskraft und nehmen Sie keinesfalls ein Atomkraftwerk, denn das „fackelt“ um Umständen Ihre ganze Stadt ab, wenn dort eine Katastrophe geschieht.

Es brennt, was tun?

Wenn Sie die Feuermeldung bekommen, schicken Sie umgehend alle verfügbaren Feuerwehrwagen raus, um eine Ausbreitung des Feuers einzudämmen. Im ungünstigsten Fall stecken die explodierenden Gebäude weitere Flächen in der Nachbarschaft an und Sie haben es schnell mit einem Großbrand zu tun. Platzieren Sie bei Flächenbränden Ihre Feuerwehrleute niemals nur an einem Punkt, sondern teilen Sie diese auf. Im schlimmsten Fall kann es helfen, eine neue Feuerwehrstation in unmittelbarer Nähe des

Großbrandes zu errichten und diese anschließend wieder zu entfernen. Ist der Brand gelöscht, sollten Sie den verbrannten Boden unbedingt mit dem Dezone-Tool behandeln und dort anschließend eine komplett neue Zone errichten, um so schneller „Nachmieter“ in das Gebiet zu locken.

Wie sinnvoll sind die Geschäftsabschlüsse?

1. Schnell wird Ihrer Stadt ein Staatsgefängnis angeboten. Das bringt Geld in die Kasse, der Knast darf aber niemals in der Nähe von Wohnflächen errichtet werden. Wenn Sie weit außerhalb einen Platz dafür schaffen, spricht nichts dagegen. Auch die Errichtung der Raketenabschuss-Station ist eine Überlegung wert, wenn Sie finanzielle Probleme haben.

2. Hapert es hingegen bei der Akzeptanz der Bürger, müssen Sie auf solche Geschäftsabschlüsse auf jeden Fall verzichten, da dies die Bürgermeisterbewertung weiter in den Keller drückt. Die Giftmülldeponie sollten Sie übrigens links liegen lassen, sie sorgt nur für Ärger.

Schicken Sie Ihre Sims an den Strand!

Während Sie beim Aufbau Ihrer Stadt nicht daran denken müssen, Parks oder Freizeitanlagen wie einen Strand, ein Stadion oder eine schicke Plaza zu bauen, ist es ratsam,

mit zunehmender Bevölkerung in den Wohngebieten einige kleine Parks errichten. Dies hält die Sims bei Laune, sorgt für eine bessere Luftqualität und eröffnet die Möglichkeit, dass Ihnen später einige andere Erholungsmöglichkeiten angeboten werden, die Sie selber nicht bauen können. So bekommen Sie beispielsweise das Zweitliga-Stadion erst, wenn Sie 16 andere Erholungsbereiche vorweisen können.

Beachten Sie Ihre Berater!

Die Berater sind nicht umsonst im Spiel integriert, weshalb es dringend erforderlich ist, deren Ratschläge in Anspruch zu nehmen. Sie müssen nicht bei jedem kleinen Problem auf die Berater reagieren, doch ein Auge auf deren Anliegen sollten Sie immer haben. Damit Sie den Kontakt zur „Basis“ nicht verlieren, bietet Sim City 4 etwas an, das weit mehr als bloße Spielerei ist: Lassen Sie Ihren Sim einziehen. Wenn Sie keinen Sims-Charakter (mehr) besitzen, erstellen Sie in Sim City 4 schnell einen neuen und lassen ihn eine Wohnung beziehen. Durch die Reaktionen Ihres Schützlings wissen Sie immer, wo dem Sim der Schuh drückt. Natürlich ist es auch ratsam, mehrere Sims in verschiedene Zonen Ihrer Stadt einziehen zu lassen, um so einen Gesamtüberblick über die Freuden und Nöte der zahlreichen Einwohner zu bekommen.

THORSTEN SEIFERT



RADIOSENDER Die meisten angebotenen Extra-Gebäude wie der Radiosender haben keine negativen Auswirkungen auf Ihre Stadt.



SPRECHBLASE Ignorieren Sie niemals die Klagen der Bürger. Wenn – wie hier – keine Straßenverbindung besteht, wird der Sim nicht lange an diesem Ort wohnen bleiben.



ABGEFAHREN Der Omnibus ist voll mit skurrilem Zeug. Hier hat wohl jemand versucht, sauber zu machen: Der Staubsauger liegt immer noch da.

den Automaten. Holen Sie einen Kaffee aus dem Feuerlocher oben am Gelände und vorbringen Sie ihn der Köchkin. Wenn Sie erfüllt, jetzt gibt Willy auf und fällt auf den Mühlstein, aus dem Sie die leere Kaffeekegung nehmen und das Pulver dem Feuerlocher in Olivias Büro. Geben Sie damit noch mal zu Willy. Um Zweck pulversisieren Sie die Bohnen mit einem Elektroschleier in Olivias Büroe. Geben Sie die Schale an Willy, der den Kaffee dann gemahlen haben will. Geben Sie die Kaffeebohnen geopfert. Geben Sie der Marmosetschale in der Aussiedlung

[illegible]

Unter der Haube finden Sie einen leeren Eimer im alten Wagon stellen sie den Eimer vor das mit XXX gekennzeichnete Fass, nehmen eine Schraube aus der anderen Ecke und verbinden sie mit dem Turndraht. Damit zapfen Sie das Fass an und kommen aus dem Schwanzpulver. Auf dem Flugzeug firdrehen Sie den Helm von der Tischfläche und den Patronengurt vom Maschinenengewehr. Im Kunstleder-Kopf des gepanschten Den Stül füllen Sie mit dem Schwanzpulver und stecken ihn den Patronen in den Panzer. Den Stül füllen Sie mit dem Patronenpulver und stecken ihn den Patronen in den Panzer. Den Stül füllen Sie mit dem Patronenpulver und stecken ihn den Patronen in den Panzer.

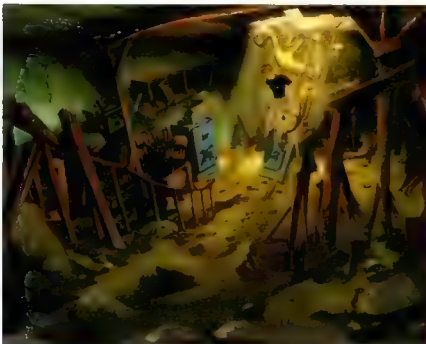
...derzeit den besten Weg ein Staatsanwalt, mit dem Sie die Tablette aus dem Gitter herausbekommen.

Nehmen Sie den kaputten Basketball aus der Kunterruhe. Bei Carlos Schühen finden Sie Nadel und Faden, um den Ball zu flicken. Mit dem Blasebalg pumpen Sie ihn auf. Geben Sie Luft in den Ball. Sie lenkt den Burschen ab, während Sie das Medikament in sein Bier stecken. Der Musikproduzent ist nach einem Schreck vollkommen fertig und kann sich nicht mehr bewegen. Sie haben den Flüchtling gefunden.

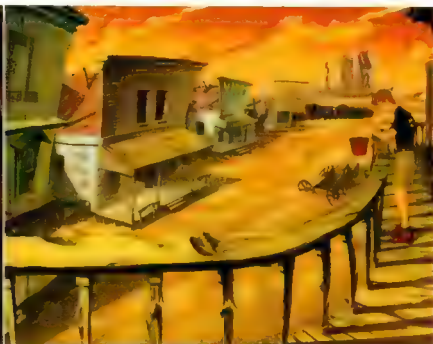
entweder auch nur fängt sie das Glas zwischen den Händen. Sie schenkt mir einen Blick, der mich mit einem Mal mit und durchsicht. Sie mit dem Brechen-
ge auf das Motorrad ein. Die abgebogene Fuß-
ge aus lassen Sie mitgehen, sie passt auf die Kur-
beweile hin. Wenn sie die ihr geschlossene
schen, der den Schlüssel zum Kühlschrank
nehmen, sie nehmen die Butter aus dem Kühl-
schrank und stecken sie in dem Behälter. Eines der
mit der Flasche im alten Wagen stehen. Sie mit
der Pflanzengasse auf. Dort sind Einnahme ent-
halten, die Sie zu der Butter geben. In der In-
zwischen warmen Kulturen schmelzen Sie
das Fett. Die einanderne Kette des Wagens ver-
teilt sich auf dem Verschlag des Wagens, der



SUCHSPIEL Irgendwo in diesem Bild ist ein wirklich wichtiger Stein versteckt – finden Sie ihn.



MODERNE KUNST Erst lassen Sie Saturns Skulpturen fliegen und dann missbrauchen Sie sein Gebilde auch noch als Kletterbaum.



FALLSTUDIE Was passiert wohl, wenn ein Blumentopf aus drei Metern Höhe fallend auf einen Trog voll Schlamm trifft? Gleich wissen Sie mehr...

4. Kapitel: Unheimliche Begegnung der vierten Art

Wie verbinde ich Joshuas Wahnsinnsmaschine mit dem Motorrad?

Sie müssen sie vor das Motorrad spannen. Schauen Sie sich nach einem Pferdewagen um, von dem Sie das Geschirr bekommen.

Sie können sie auch an einem anderen Teil des Geschirrs befestigen. Den bekommen Sie bei Saturn im Schloss. Den bekommen Sie bei Saturn im Schloss. Den bekommen Sie bei Saturn im Schloss. Den bekommen Sie bei Saturn im Schloss.

Brian hat die Reaktionszeit einer Schlaftablette. Der Schraubenschlüssel ist deswegen im Schlamm untergetaucht. Wie bekomme ich ihn da raus?

Versuchen Sie nicht, ihn herauszuholen. Schmeißen Sie lieber noch etwas hinein. Schmeißen Sie lieber noch etwas hinein. Schmeißen Sie lieber noch etwas hinein. Schmeißen Sie lieber noch etwas hinein.

Saturn will den Stein nicht gegen Benzin tauschen. Wie bearbeite ich ihn?

Auf dem Balkon finden Sie Sandpapier, um den Stein zu glätten. Jetzt montieren Sie noch Brians persönliche Habe dran und die Klumpen mutiert zu richtiger Kunst. Auf dem Balkon finden Sie Sandpapier, um den Stein zu glätten. Jetzt montieren Sie noch Brians persönliche Habe dran und die Klumpen mutiert zu richtiger Kunst.

Wie stelle ich das Benzin her?

Um das 40-cm-Konzentrat abzumessen, bedarf es nicht einmal höherer Mathematik. Wenn Sie trotz angestrengten Überlegens nicht draufkommen, probieren Sie einfach ein bisschen damit rum.

Um das 40-cm-Konzentrat abzumessen, bedarf es nicht einmal höherer Mathematik. Wenn Sie trotz angestrengten Überlegens nicht draufkommen, probieren Sie einfach ein bisschen damit rum. Um das 40-cm-Konzentrat abzumessen, bedarf es nicht einmal höherer Mathematik. Wenn Sie trotz angestrengten Überlegens nicht draufkommen, probieren Sie einfach ein bisschen damit rum.

Weiche Kombination ruft die Außerirdischen?

Es handelt sich hier um das alte Mastermind-Prinzip. Versuchen Sie systematisch, die richtigen Noten herauszufinden und sie danach zu ordnen.

Es handelt sich hier um das alte Mastermind-Prinzip. Versuchen Sie systematisch, die richtigen Noten herauszufinden und sie danach zu ordnen. Es handelt sich hier um das alte Mastermind-Prinzip. Versuchen Sie systematisch, die richtigen Noten herauszufinden und sie danach zu ordnen.

Ich brauche den Schlüssel zur Zelle. Wo ist der nur geblieben?

Den Schlüssel hatte der Sheriff bei sich. Was mit ihm passiert ist, erzählt Ihnen Sushi. Sie müssen ihm nur etwas Dampf machen, damit er mit den Sachen rausrückt.

Den Schlüssel hatte der Sheriff bei sich. Was mit ihm passiert ist, erzählt Ihnen Sushi. Sie müssen ihm nur etwas Dampf machen, damit er mit den Sachen rausrückt. Den Schlüssel hatte der Sheriff bei sich. Was mit ihm passiert ist, erzählt Ihnen Sushi. Sie müssen ihm nur etwas Dampf machen, damit er mit den Sachen rausrückt.

Sie den Heizkessel mit dem Holzschleichen und verwenden die Colaanne mit dem Wasserlassen. Natürlich müssen Sie erst Wasser setzen und wiederholen Sie die Prozedur fünfmal. Mit dem Schwierigkeitsgrad heizen Sie die Lok an. Mit dem Schwierigkeitsgrad heizen Sie die Lok an. Mit dem Schwierigkeitsgrad heizen Sie die Lok an.

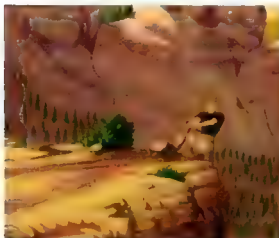
Ich brauche Kautabak für Oscar.

Das Rauchkraut finden Sie in jedem gut sortierten Gewächshaus. Mit viel Fantasie bauen Sie sich einen Mörsel, mit dem Sie Oscars Spezialmischung herstellen.

Das Rauchkraut finden Sie in jedem gut sortierten Gewächshaus. Mit viel Fantasie bauen Sie sich einen Mörsel, mit dem Sie Oscars Spezialmischung herstellen. Das Rauchkraut finden Sie in jedem gut sortierten Gewächshaus. Mit viel Fantasie bauen Sie sich einen Mörsel, mit dem Sie Oscars Spezialmischung herstellen.

Wie komme ich in den Keller der Bank?

Das Loch im Boden ist leider an der falschen Stelle. Probieren Sie Saturns vielversprechendes Kautabak und besichtigen Sie die Trefferzone des Elmers. Das Ergebnis sieht vielversprechend aus. Jetzt brauchen Sie nur noch ein Geschoss mit dem richtigen Wurm dabin.



ZITTERPARTIE Reinhold Messner ist nix dagegen. An einem einzigen Nagel hängend, seilt sich Brian ab.



ZAHNPFLEGE Damit der Schlüssel passt, putzen Sie der Statue erst einmal den Mund aus.



GESPENSTISCH Der letzte Krieger muss wohl vor Schreck die Axt fallen gelassen haben.



SONNIGE AUSSICHTEN Besser geht's nicht. Sie hauen die Knete auf den Kopf und vergnügen sich am Strand. Jetzt heißt es nur noch: zurücklehnen und entspannen.

Mit dem roten Knopf stellen Sie das Kunstwerk auf dem Klotz ab. Lassen Sie es in die Bank fliegen, es stellt sich noch in den Boden. Knetern Sie über die Plastik nach unten.

Wie knacke ich den Safe?

Spielen Sie Doktor und untersuchen Sie den Kasten etwas genauer. Mit standesgemäßem Werkzeug können Sie die richtige Kombination horen.

Die Trese lässt sich so öffnen, wie Sie die Kombination des Zahlenschlosses zu hören. Die Kombination ist 55 rechts, 29 links, 54 rechts. Auf geht's unter die Tür.

5. Kapitel: Die heilige Grabstätte

Wie selte ich mich ab?

Suchen Sie die Nadel im Heuhaufen – oder besser: den Nagel im Holz. Verankern Sie ihn im Boden, er hält Ihr Gewicht beim Abstieg aus.

Den schlagern. Dann machen Sie das Seil fest. Der Balken steckt ein Nagel, den Sie mit dem entwerfen den dem Gerippe vor der Höhle. In dem Balken liegt ein Pickel. Den passenden Stiel haben Sie den Holzbalken von der Erde auf.

Wie schiene ich Ginas Bein?

Holz haben Sie schon bei sich, das Seil hängt noch von den Felsen herunter – was Sie brauchen, ist etwas Scharfes. Schauen Sie sich erstmal weiter um. Und nein, es ist nicht Gina! Ihre Freundin.

Boden, zerhacken Sie das Brett und verzieren ein großes Stück Seil abschnitten. Wieder an oben. Sie landen oberhalb von Gina und können links hinten kommen Sie durch den Gang nach links zum Jomahawk. Kehren Sie zu Gina zurück. Gehen Sie zu der riesigen Statue, rechts vor ihr

6. Kapitel: Der Indianer, die Nonne und der Finger

Wie bereite ich mich auf die Zeremonie vor?

Drohen Sie sich die Birne voll. Rutger ist genau der richtige Experte dafür. Mit einem modifizierten Skalpell kommen Sie an die richtig harten Sachen.

zum Glühn und versuchen Sie es noch einmal. scharf genug; bringen Sie es im Kammerflüster sich ein Skalpell aus dem Arztkoffer. Es ist nicht die Idee mit den Schuhen. Zum Öffnen holen Sie gehen Sie noch einmal zu ihm, er bringt Sie auf erste Zeug, das er Sie rauchen lässt, zu schwach. Mittel, um in Trance zu kommen. Leider ist das nicht vor sich hin. Fragen Sie ihn nach einem Im Salon sitzt Rutger auf dem Sofa und trom-

Das ist sehr Gebraucht stark genug.

Wo ist der Wohnwagen?

Sushi sagt Ihnen, wer es weiß. Aus ihrem Haus erhalten Sie auch noch den "Türöffner". haken auf. men, becken Sie die den Hänger mit dem Schür. gen, er kennt den Standort. Dort angekommen, Fragen Sie Sanna nach dem Wohnwagen. Im Hotel lehnt ein Schutzhaken an der Wand. Gehen Sie nach Douglasville. Neben dem Ka-

Ich bin drin, aber in diesem Dreckschuppen gibt's überhaupt nix?

Schauen Sie sich innen um, die eine oder andere Sache brauchen Sie im späteren Verlauf. Bevor Sie allerdings resignieren und mit leeren Händen abziehen, werfen Sie draußen noch einmal einen Blick auf den Wohnwagen.

ten. Holen Sie das Nonnengewand. wieder ins Hotel kommen, gibt es Neugierde. Sie den Wohnwagen noch einmal. Wenn Sie lassen Sie kurz die Stadt und untersuchen die Nachforschungen darüber anstelle. Ver-Prospekt einer Bank. Bringen Sie ihn ins Hotel. chen Sie das Tüsch. Sie finden darin den Wenn Sie den Wagen verlassen, durchsu-

Wie werde ich die Gangster los?

Für Recht und Ordnung sorgt der Sheriff und es gibt in Douglasville nur eine Person, die mit den Burschen zurande kommt. Besorgen Sie Oscar den Stern des alten Gesetzeshüters und er wird Ihnen ummühen ab und zu Dampfschiff heraus.

der Lok. Sie schicken ihn mit einem zum Sheriff. Den Stern bekommen Sie aus welcher einzuschreiben, nennen Sie ihn Um Oscar zu überreden, gegen die Böse-

Sushi hat den Krimpel der Knastbrüder untersucht, ihr fällt trotzdem kein Plan ein.

Filmklassiker inspirieren Sushi ungemein, fragt sich nur, welcher der richtige ist. Haben Sie Sushi die richtige Idee? Sie haben Sie gebracht, ist die Durchführung des Plans das reinste Kinderspiel. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie den neuer verdienten Abend.

überreichen Sushi das Ergebnis. na, dann den Ganoven einen Besuch ab und ten. Mit dem M3-Jäger stellen Sie zuerst Gr-mit, "Woody Miller" und "Manhattan" anwor-Sushi. Der richtige Plan fällt ihr ein, wenn Sie Gustav und Pjotr und überreichen Sie ihn Holen Sie sich den Beutel mit den Sachen von

ANGSAR STEIDE



SCHWERES GESCHÜTZ Wenn die einfachen Mittel nicht ziehen, muss eben was Stärkeres her. Et voilà – Rutger zaubert Ihnen seine bombastischste Kreation.



KNASTBRÜDER Endlich ist dieser Abschaum da, wo er hingehört. Die beiden haben garantiert nichts mehr zu lachen, wenn Sie mit ihnen fertig sind.

Fußballmanager 2003

Egal ob Stadionausbau oder Vertragsverhandlungen – im neuesten Fußballmanager haben Sie alle Hände voll zu tun. Wir sagen Ihnen, wie Sie richtig Karriere machen.

So legen Sie los!

Für die richtige Karriere-Strategie sollten Sie sich zu Beginn einer Station überlegen, ob Sie hier nur kurzfristig Erfolg haben wollen oder mit dem Verein eher langfristig orientierte Ziele erreichen möchten. Dann sollten Sie Ihre Ausgaben auf genau diesen Bereich konzentrieren.

Bei einem schwachen Team sollten Sie unbedingt zunächst einen Blick auf die Jugendabteilung Ihrer Mannschaft werfen. Oft finden Sie hier gleich eine Reihe von Spielern, die Ihnen weiterhelfen können.

Wie handele ich meinen Vertrag aus?

Nicht nur die Vertragsverhandlungen zwischen dem Verein und den Spielern sind knifflig, sondern auch die Verhandlung um den eigenen Trainer-Kontrakt. Einige Dinge sollten Sie dabei auf jeden Fall beachten.

1. Wenn Sie eine Karriere wählen, bei der Sie nicht in Ihrem Lieblingsclub starten, sollten Sie sich den Punkt „Freigabe bei Angebot des Lieblingsvereins“ in den Vertrag schreiben lassen.

2. Wenn Sie es vermeiden können, wäre es auch hilfreich, wenn es keine Option für den Verein zur Verlängerung im Vertrag gibt. Dies aber meist mit starken finanziellen Abstrichen verbunden und sollte deshalb auch an letzter Stelle des „Wunschzettels“ stehen. Wenn Sie unbedingt aus einem Vertrag rauswollen, gibt es auch dafür Möglichkeiten (siehe unten).

3. Eine Option für Sie zur Vertragsverlängerung hingegen sollte im Vertrag unbedingt eingerichtet werden, denn so haben Sie die Möglichkeit, sich bei auslaufendem Vertrag und schwieriger Lage ein weiteres Jahr an den Verein zu binden und so das Ruder wieder



NACHSPIEL: Reagieren Sie nicht unbedingt auf das erstbeste Angebot und achten Sie immer darauf, dass Sie eine Option auf Verlängerung der Zusammenarbeit im Vertrag steht.

herumzureißen. Die Zeit, spricht der Erfolg hellt alle Wunden – auch bei Fans und Vorstand.

4. Bei Verhandlungen mit neuen Clubs sollten Sie zudem immer ein Auge auf den Vorstand werfen. Wenn dieser einen impulsiven Eindruck macht, sollten Sie eine längere Laufzeit des Vertrags favorisieren, während Sie bei einem gelassenen Vorstand auch einmal einen Einjahresvertrag aushandeln können.

Wie komme ich aus meinem Vertrag?

1. Immer wieder passiert es, dass man den aktuellen Verein vor Vertragsende verlassen will

Dies ist sehr schwierig, aber machbar. Am einfachsten und saubersten ist es natürlich, wenn Sie die Freigabe beim Vorstand erhalten, so dass Sie zwar weiterarbeiten können, sich aber bereits nach neuen Vereinen anschauen dürfen. Dies passiert jedoch nie, wenn der Verein Sie hoch schätzt.

2. Entlassen zu werden, ist das schon bedeutend einfacher. Dabei haben Sie dann natürlich das Risiko, dass Sie anschließend erst einmal einen neuen Club finden müssen, doch auch das klappt fast immer. Der einfachste Weg, seinen Vertrag nicht erfüllen zu müssen, ist das Provokieren von Misserfolgen: Setzen Sie

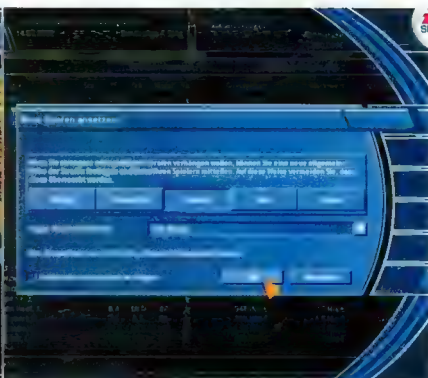
Die Spielerkombis

Zusätzlich zu den individuellen Stärken und Schwächen der Spieler ist beim FM 2003 auch der gezielte Einsatz von bestimmten Spielerkombinationen von Vorteil. Hier eine Übersicht über alle positiven Kombinationen und ihre Auswirkungen. Die aktuell möglichen Boni können jeweils auf dem Aufstellungsdiagramm „Spielerliste“ abgerufen werden.

| Kombination Teil 1 | Kombination Teil 2 | Auswirkung |
|---|---|---------------------------|
| Flanken +2 auf RA oder LA | Kopfball +2 auf ST oder CF | +1 Punkt auf den Sturm |
| Passung +2 auf AM oder CM | Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF | +1 Punkt auf den Sturm |
| Flanken +1 auf RA und LA | Kopfball +2 auf ST oder CF | +0,5 Punkte auf den Sturm |
| Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF | Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF | +0,5 Punkte auf den Sturm |
| Kopfball +2 auf ST oder CF | Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF | +0,5 Punkte auf den Sturm |
| GM mit Abschläge +2 | Kopfball +2 auf ST oder CF | +0,5 Punkte Sturm |
| RK/LM beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2 | RW/LW mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2 | +0,5 Punkte Sturm |
| Stürmer Schusskraft+/Schussgenauigkeit<0 | Stürmer Schusskraft+/Schussgenauigkeit<0 | -0,5 Punkte Sturm |
| Passung +2 auf AM oder CM | 2 Stürmer mit Technik +1, Passen +1 | +1 Punkt Mittelfeld |
| Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf RM | Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf RM | +1 Punkt Mittelfeld |
| Tackling und Passen +1 bei DM | Tackling und Passen +1 bei LI oder ANG | +0,5 Punkte Mittelfeld |
| Passung +2 auf AM oder CM | Tackling +2 auf DM | +0,5 Punkte Mittelfeld |
| Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RW/LV | Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RM/LM | +0,5 Punkte Mittelfeld |
| Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RV/LV | Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RM/LM | +0,5 Punkte Mittelfeld |
| Laufwunder im Mittelfeld | Laufwunder im Mittelfeld | +0,5 Punkte Mittelfeld |
| Arbeitsbiene im Mittelfeld | Arbeitsbiene im Mittelfeld | +0,5 Punkte Mittelfeld |
| Kreativspieler im Mittelfeld | Kreativspieler im Mittelfeld | +0,5 Punkte Mittelfeld |
| Mittelfeldspieler Tackling<0 | Mittelfeldspieler Tackling<0 | -0,5 Punkte Mittelfeld |
| CD mit Kopfball exakt +1 | CD mit Kopfball exakt +1 | +0,5 Punkte Abwehr |
| CD mit Kopfball exakt +2 | CD mit Kopfball exakt +2 | +1 Punkt Abwehr |
| RV/LV beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2 | RM/LM mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2 | +1 Punkt Abwehr |
| RM/LV beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2 | RM/LM mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2 | +1 Punkt Abwehr |
| Manndecker in der Abwehr | Manndecker in der Abwehr | +0,5 Punkte Abwehr |
| Abwehrspieler Antritt+Schnelligkeit<0 | Abwehrspieler Antritt+Schnelligkeit<0 | -0,5 Punkte Abwehr |



ÜBERSIE In der Vorbereitung sollten Sie das Trainingslager in La Paz wählen, da es in Sachen Fitness überragend ist.



STRAFTAT Einen Koffertträger sollten Sie wirklich nur bestimmen, wenn Sie stark beleidigt wurden. Es hilft auch, um einen Spieler zu vergaulen.

ständig auf die formschwächsten Spieler, vergrößern Sie Ihre Stars durch Einzelgespräche („Die Reserve braucht dich“) und deaktivieren Sie auf jeden Fall alle Assistenten. Wenn Sie im Training wochenlang nur Kondition bolzen, verlieren auch Ihre Stars anschließend jedes Spiel. Manchmal benötigen Sie diese Stars in der Stammelf nämlich, um a) zu verlieren und b) Ihre Finanzen zu schwächen.

- Wer gadenlos Geld zum Fenster herauswirft, wird ebenfalls schnell gefeuert. Selbst sehr reiche Vereine können schnell in den Ruin gewirtschaftet werden. Verlängern Sie alle Verträge Ihrer Stammspieler und erhöhen Sie die Einsatzprämie auf ein Vielfaches (500.000). Das geht richtig ins Geld.

- Wenn Sie nun noch Ihre Fans verlängern (keine Fanbusse, keine Fanartikel etc.), stehen Sie bald auf der Straße und können sich einen neuen Club suchen.

Für welches Trainingslager soll ich mich entscheiden?

1. Am besten ist ein Trainingslager mit einem Formbonus (zu sehen in der Trainingslagerinfo). Dieses hilft, die Form des Teams gerade vor der Saison so zu steigern, dass Sie wirklich gut dastehen. Fahren Sie dazu einfach für zwei bis drei Wochen weg.

2. Wählen Sie zur Vorbereitung auf eine neue Saison das Trainingslager in La Paz, das vor allem in Sachen Fitness überzeugt. Wenn Sie während der Saison regenerieren müssen, bietet sich Porto Alegre mit einem Regenerationswert von 10 an. Ein toller Allround-Trainingslager finden Sie in Antalya. Dort gibt es auch positive Signale in Sachen Stimmung und Moral. Wählen Sie niemals ein Trainingslager, das in einem Bereich Minuspunkte besitzt.

3. Vor der Saison sollten Sie eine Woche vor Spielbeginn eine Feier ansetzen. Das hebt die Moral- und Stimmungswerte. Vorsicht: Wenn Sie zwei verfeindete Spieler im Team haben, kann die Feier unter Umständen für eine Verschärfung des Streits sorgen.

Rotieren lassen wie Ottmar: Hilft das?

Auch die Aktivierung der Rotation kann helfen, Ihre Spieler in guter körperlicher Verfassung zu halten. Entscheidend ist einfach, dass gerade bei einer Teilnahme am Europapokal jeder Spieler irgendwann einmal pausieren muss. Trotzdem gibt es auch Probleme, wenn Sie rotieren lassen. Behalten Sie die Rotation und den Rotationsgrad deshalb gut im Auge und verlassen Sie sich nicht auf den dafür zuständigen Button. Stellen Sie lieber selber das Team zusammen, um zu gewährleisten, dass gerade in wichtigen Spielen die besten Kicker

auf dem Platz stehen. Lassen Sie durch die Aufstellungsoption „geringste Form“ bei unwichtigen Spielen Spieler zum Zuge kommen, die sonst wenig spielen.

Was bewirken Heldenspieler?

„Helden“ sind Spieler, die auf ihre Mitspieler einen positiven Einfluss haben. Unterschieden wird zwischen Spielern, die eine ganze Mannschaft beeinflussen, und solchen Spielern, die nur Einfluss auf ihren Mannschaftsteil haben, wobei Torhüter hier zur Abwehr gezählt werden.

Folgende Heldentypen gibt es:

- +1 % auf alle Mitspieler
- +2 % auf alle Mitspieler
- +5 % auf alle Mitspieler
- +10 % auf alle Mitspieler
- +5 % auf alle Mitspieler bei Rückstand
- +10 % auf alle Mitspieler bei Rückstand
- +1 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
- +2 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
- +5 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
- +10 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil

Die positiven Auswirkungen bleiben bis zu einer Moral von 80 % erhalten. Sinkt die Moral noch weiter ab, lassen sich die anderen Spieler nicht mehr motivieren. Feinde eines Spielers werden von seinen positiven Auswirkungen nicht betroffen.

Was bestimmt den Heldensstatus eines Spielers?

Im Editor kann ein solcher Status für den Spieler gesetzt werden. Angenommen wird er im Spiel einmal am Ende der Saison vergeben, wenn der Spieler in dieser Saison etwas Besonderes geleistet hat. Ein Heldenspieler kann seinen Status auch wieder verlieren. Er verliert ihn für eine Saison, wenn er weniger als 10 Spiele bestritten hat oder wenn sein Notenschnitt schlechter als 4 war. Alle Änderungen werden auf dem Bildschirm mit der Zusammenfassung der Auf- und Abwertungen ausgegeben.

Wer soll den Koffer tragen?

Ist der Spieler über 23 oder unter den besten 15 des Kaders, verliert er pro Woche 5 Moralpunkte. Ist er bei den besten 3, dann verliert er sogar 20 Moralpunkte. Wenn Sie einen Spieler „rauskeln“ wollen, können Sie dies als eine Maßnahme für höchste Verärgerung einsetzen.

Wie lindere ich Heimweh?

Vor allem bei Spielern aus dem Ausland treten häufig Integrationsprobleme auf. Wenn Sie die Meldung erhalten „Spieler kommt mit der

Sprache nicht zurecht“, sollten Sie sofort reagieren. Rufen Sie die Karteikarte des betreffenden Spielers auf und spendieren Sie ihm einen Dolmetscher. So können Sie kurzfristig auf die Probleme reagieren.

Wann spielt der Spieler mit voller Stärke?

Der Konstanzwert beeinflusst die tatsächliche Spielstärke eines Spielers. Das bedeuten die Einstufungen im Einzelnen:

Diva: Eine Diva spielt mit je einer 25%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Normal: Ein normaler Spieler spielt mit je einer 10%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Feste Größe: Eine feste Größe spielt mit je einer 5%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Sichere Bank: Ein solcher Spieler spielt immer mit 100 %.

Je höher der Konstanzwert, desto höher also die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler tatsächlich mit seiner vollen Spielstärke spielt.

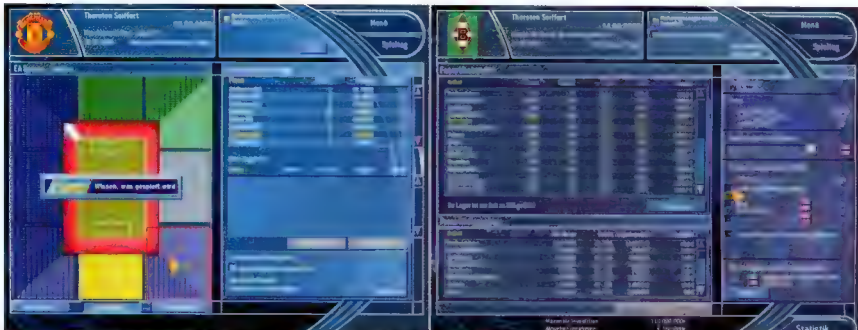
Meine Spieler verletzen sich viel zu oft! Woran liegt das?

Das Verletzungsrisiko steigt mit erhöhtem Einsatz drastisch an. Um das Risiko zu mindern, empfiehlt es sich, mit dem Einsatz sorgsam umzugehen. Verwenden Sie hier durchschnittliche Werte. Ein Spieler hat ab einem Alter von 30 Jahren pro Jahr ein um 5 % erhöhtes Verletzungsrisiko.

Auch auf die Schiris hat der Einsatz Auswirkungen: Gilt ein Schiedsrichter als besonders hart, verteilt dieser 50 % mehr gelbe Karten als üblich. Um das auszugleichen, sollten Sie den Einsatz um zwei Stufen zurücknehmen. Bei einem Schiedsrichter, der nicht besonders oft eingreift, können Sie dagegen den Einsatz um zwei Stufen erhöhen. Die Anzahl der gelben Karten bleibt dann in beiden Fällen etwa gleich.

Hoher Einsatz = Viele Verletzungen?

Wenn man mit hohem Einsatz spielt, hat das zumeist positive Auswirkungen auf die Zweikämpfe und vor allem auf das Verhalten der Spieler in Grenzsituationen, in denen sie zum Beispiel einen Ball gerade noch erlaufen können. Daneben hat der Einsatz auch negative Effekte.



WERBUNG Wenn Sie eine Agentur mit der Sponsorschau beauftragen, müssen Sie zehn Prozent „abdrücken“. Besetzen Sie deshalb Ihre Banden lieber selber.

GUTE LAUNE Setzen Sie Sonderbusse ein und veranstalten Sie Autogrammstunden, um die Fans zu erfreuen.

| Einsatz | Verletzungs- multiplikator | Multiplikator für gelbe Karten |
|---------|-------------------------------|-----------------------------------|
| 0 | 0.5 | 0.05 |
| 1 | 0.6 | 0.1 |
| 2 | 0.7 | 0.2 |
| 3 | 0.8 | 0.4 |
| 4 | 0.9 | 0.8 |
| 5 | 1 | 1 |
| 6 | 1.1 | 1.2 |
| 7 | 1.2 | 1.5 |
| 8 | 1.3 | 1.8 |
| 9 | 1.4 | 2.2 |
| 10 | 1.5 | 3 |

Mit welchen Taktiken soll ich spielen?

Welche Taktiken Sie anwenden, hängt in erster Linie vom vorhandenen Spielermaterial ab. Wenn Sie keine drei Topstürmer haben, sollten Sie auch kein 4-3-3-System spielen. Einen guten Überblick über mögliche Siegestaktiken bekommen Sie, wenn Sie im Aufstellungsmenü (Schnelle Aufstellung) auf „bestmögliche Mannschaft“ klicken. Wenn Sie hier nicht den Haken „System beibehalten“ angeklickt haben, wird Ihnen nun ein System angezeigt, das Ihrer Mannschaft die meisten Stärkekpunkte verschafft. Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, um gezielt einzelne Werte zu steigern.

Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Das Stadion: ausbauen oder neu bauen?

Beachten Sie, dass Sie Ihr Stadion erheblich billiger bauen können, wenn Sie es lediglich erweitern und auf die Veränderung von Grundstrukturen verzichten. So ist eine Veränderung der Fundamente oder des Neigungswinkels einer unteren Ebene immer ein teures Vergnügen, auch wenn es dem Stadion selbst zunächst gar nichts bringt. Ein neues Stadion sollten Sie sich deshalb nur leisten, wenn entweder Ihr aktuelles sehr klein ist und ein Ausbau ebenfalls hohe Kosten mit sich bringen würde oder aber wenn Sie mit Geld gesegnet sind (etwa nach einem Börsengang).

So berechnen Sie die Bauzeit!

Für die Bauzeit nehmen wir folgende Berechnung: Wenn Sie mehr als zwei Tribünen ausbauen, werden diese hintereinander erstellt

| | |
|--|--------------------------------|
| Pro Tribüne (Block) und 1.000 Sitzplätze | 1 Woche |
| Pro Tribüne (Block) und 1.000 Sitzplätze | 1 Woche |
| VIP Plätze – 500 pro Längs-Tribüne | 2 Wochen |
| Dach | Halbe Zeit der Tribünengrößen, |
| | VIP-Bereiche dauern extra |
| Kleinraum (auch Farbänderungen) | 2 Wochen, |
| | wenn Rest besetzt |

PC-Games-Stadion? Soll ich die Namensrechte verkaufen?

Beim Verkauf der Namensrechte des Stadions hängt es von der eingestellten Vertragslaufzeit ab, wie viel Geld der Sponsor ausschüttet. Wenn man von 100 % für das erste Jahr ausgeht, werden diese Beträge für jedes weitere Jahr um jeweils 10 % reduziert.

Wenn Sie also planen, lange bei einem Verein zu bleiben, sollten Sie die Namensrechte immer kurzfristig verkaufen. Ist ein Verein für Sie ohnehin nur eine Durchgangsstation, sollten Sie dagegen immer Zehnjahresverträge machen.

Kurzfristige Verträge haben allerdings auch einen Nachteil, da Sie sich auf diese Weise immer wieder Ärger mit den Fans bekommen. Ein richtig unbeliebter Manager hat dabei durchaus auch negative Auswirkungen auf die Besucherzahlen.

Bandenwerbung: Nicht zu früh unterschreiben

Stimmen Sie bei guten Angeboten nicht frühzeitig zu. Gerade hier lohnt sich das Risiko, denn die möglichen Zuwächse sind wirklich beachtlich. Faustregel: Bevor man zustimmt, sollte man immer mindestens zweimal gestiegert haben.

Wie besänftige ich die Fans?

Wenn Sie die Fans gegen sich haben, ist es schwer, den Vorstand zu einer weiteren Zu-

Was bringt der Ausbau des Umfeldes?

Das Vereinsgelände des FM 2003 wurde vor allem in den Bereichen Medien und Forschung erweitert. Hier alle neuen Gebäude mit Effekten und Preisen im Überblick.

| Gebäude | Effekt | Preis |
|---------------------------------------|--|---|
| Medizinisches Labor | Durch Blutrauschen werden Muskelverletzungen um 20 % reduziert. Ihre Spieler erhalten pro Spiel einen Müdigkeitspunkt weniger. | 375.000 Euro |
| Zentrum für Trainingslehre | Durch optimales Training und besonders ausgefeilte Übungen lernen die Spieler neue Fähigkeiten 10 % schneller. | 800.000 Euro |
| Sportmedizinisches Institut | Schwere Verletzungen können durch die Anwendung neuester Erkenntnisse 10 % schneller geheilt werden. | 1.600.000 Euro |
| Bibliothek | Kameras auch Doktorstellen annehmen. | 2.000.000 Euro |
| Ernährungswissenschaftliches Institut | 3 % Fitnessbonus für alle Spieler, die mehr als ein Jahr bei Ihrem Verein sind. | 2.500.000 Euro |
| Pressezentrum | Sie können sich über 20 % mehr Interviews freuen. | 600.000 Euro |
| Eigenes Studio | Es wird mehr über Ihren Verein berichtet. Ihr Fanwachstum steigt um 50 %. | 1.000.000 Euro |
| Eigenes Luxusstudio | Erhöht die Produktion einer eigenen Fernsehsendung und sorgt für 30 % mehr Fanwachstum und 5 % mehr verkaufte Fanartikel. | 2.000.000 Euro |
| Eigenes Sendezentrum | Erlaubt professionelle Produktionen. Bei den nächsten Fernsehverhandlungen erhalten Sie einen Bonus von 10 %. | 4.000.000 Euro |
| Sendemast | Sie erreichen weitere Zuschauer, was sich positiv auf Ihre Sponsoren auswirkt. Sie erhalten bei Haupt- und Bandensponsoren einen Bonus von 10 %. | 2.000.000 Euro |
| Mall | Die Mall kann in drei Stufen ausgebaut werden. Sie sorgt für 1/2/3 % mehr Zuschauer und wirft sogar einen gewissen Gewinn ab. | 3.000.000 Euro 6.000.000 Euro 12.000.000 Euro |
| Mädchenninternat | Kein Jugendspieler beendet mehr vorzeitig seine Karriere. | 7.000.000 Euro |



ABGEZOCKT Mit talentierten Jugendspielern lässt sich gutes Geld verdienen. Bieten Sie ihnen einen Profivertrag an und verkaufen Sie sie nach der 90-Tage-Frist wieder.



AUF SCHWUNG Auf und ab: Wenn Sie den Sprung an die Börse geschafft haben, sollten Geldsorgen erst einmal der Vergangenheit angehören.

sammenarbeit zu „überreden“. Noch schlimmer sind aber die finanziellen Ausfälle. Unzufriedene Fans kaufen weniger Fanartikel und pilgern seltener ins Stadion. Tun Sie alles, um Ihre Fans zufrieden zu stellen. In erster Linie sind es natürlich Siege und Erfolge, die für Ihr Publikum ebenso das A und O sind wie für Ihren Vorstand. Wenn diese einmal ausbleiben, können Sie durch geschickte Aussagen in den Interviews die Beliebtheit bei den Fans zurückerobern. Versprechen Sie eine erfolgreiche Saison, verdeutlichen Sie, dass Ihre Spieler sich zerreißten werden. Ebenfalls sehr wirkungsvoll sind Fan-Aktionen, der Einsatz von Sonderzügen, die Subvention von Fanbussen oder das Senken der Eintrittspreise im Stadion. Auch Sonderangebote für Fanartikel sind immer gern gesehen.

Wie gewinne ich an Prestige?

1. Das Vereinsprestige ist ein Wert von 1 bis 20, wobei 20 den besten Wert darstellt. Das Vereinsprestige kommt vor allem im Transfermarkt zum Tragen, wo ein Verein wie Real Madrid die besseren Karten hat, den hoffnungsvollen Talent-5-Spieler an Land zu ziehen. Das Vereinsprestige bezieht sich nicht nur auf aktuelle, sondern auch auf historische Erfolge.
2. Das Prestige wird ab der zweiten Saison am Anfang der Saison für alle Mannschaften von selektierten Ländern aktualisiert. In einem ersten Schritt wird dazu bestimmt, wie viele Punkte sich das Prestige nach oben oder unten ändern kann. Diese Punkte werden aber nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit in Abhängigkeit zum derzeitigen Prestigewert vergeben. Eine Mannschaft mit hohem Prestigewert verliert leicht an Prestige, hat es aber viel schwerer, weitere Prestigepunkte zu gewinnen.

Im Einzelnen werden Prestigepunkte vergeben für:

- den Gewinn eines europäischen Pokalwettbewerbs mit 100 %
- den Gewinn der nationalen Meisterschaft (die Wahrscheinlichkeit hängt von der Durchschnittsstärke des Landes und der Liga ab)
- den Gewinn des nationalen Pokals (Wahrscheinlichkeit hängt nur von der Durchschnittsstärke des Landes ab)
- Aufstieg (Durchschnittsstärke und Liga)
- Qualifikation für internationalen Wettbewerb

Abzug gibt es für:

- Abstieg (Durchschnittsstärke und Liga)
- Teams mit Prestige über 15 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht einen der 5 ersten Plätze

ze in der 1. Liga ihres Landes erreicht haben.

- Teams mit Prestige über 10 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht in der 1. Liga spielen.
- Teams mit Prestige über 7 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht mind. in der 2. Liga spielen.

Außerdem findet eine Prestigeangpassung an die Stärke der Liga und des Landes statt.

Geld her! So werden Sie reich

1. Zunächst einmal können Sie im Editor für jeden Verein ein Startvermögen einstellen. Wenn Sie auf diese Weise zu Geld kommen wollen, müssen Sie allerdings mit einem einfachen Schwierigkeitsgrad starten.
2. Seien Sie dagegen vorsichtig mit den Prämien im Editor. Zwar können Sie theoretisch die Pokalrunden-Prämien so anheben, dass Sie schnell viel Geld verdienen können, doch erhalten dann auch andere Vereine weit mehr, als ihnen zusteht – was sicher keine realistische Simulation mehr erlaubt.
3. Auch mit Ihren Jugendspielern können Sie gutes Geld verdienen. Geben Sie einigen guten Kickern einen Amateur- oder Profivertrag und setzen Sie diese dann nach Ablauf der 90-Tage-Frist auf die Transferliste. Meist muss man die Ablöseforderung schrittweise senken, aber es bleibt immer noch ein Gewinn.

An die Börse!

1. Es gibt aber natürlich auch Mittel, um seine Finanzen zu stärken, die nicht durch Manipulation der Vereinswerte zustande kommen. Auch wenn das Beispiel Borussia Dortmund in der Bundesliga nicht gerade ein Paradebeispiel für riesige Börsengewinne ist, können Sie im FM 2003 durch eine Umwandlung Ihres Clubs in eine Aktiengesellschaft richtig Geld scheffeln.
2. Die Voraussetzungen sind dafür natürlich happig: So müssen Sie beispielsweise mindestens drei Jahre in einem Verein tätig sein und im Jahr vor der Aktienumwandlung Gewinn erwirtschaftet haben. Der erste Punkt ist der schwierigste. Gerade bei hochklassigen Clubs mit unruhigen Vorständen müssen Sie wirklich drei Jahre lang Erfolge vorweisen können, um nicht geschmissen zu werden.
3. Dafür lohnt sich die Umwandlung in eine AG aber auch. So fließen nach der Wandlung schon mal lockere 350 Millionen Euro auf das Vereinskonto. Bei einem mittelmässigen Club ist die Chance, drei Jahre hintereinander tätig zu sein, deutlich größer, dafür wird dieser Verein nicht so viel Geld für seine Aktien bekommen. Löhnen wird es sich aber auf jeden Fall.
4. Eine schwierige Hürde ist oft auch, dass Sie im Vorjahr Gewinn erwirtschaftet haben müssen. Wenn Sie dieses Ziel zu verfehlen drohen,

sollten Sie kurzfristig alle Ausbaumaßnahmen einstellen, einige Gehälter kürzen und zur Not sogar einen Top-Star auf die Transferliste setzen. Das tut zwar sportlich erst einmal weh, doch nach der erfolgreichen Umwandlung in eine AG haben Sie meist so viel Geld, dass Sie locker einen besseren Spieler erwerben können.

Wie komme ich auf den Titel des Kicker?

1. Da natürlich nach einem Textmodusspiel keine Grafiken aus dem Spiel vorliegen, wird in diesem Fall für die Zeitung auf vorbereitete Screenshots zurückgegriffen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, die vorhandenen Grafiken zu erweitern.
2. Die Grafiken müssen sich hier befinden: \user\newspaper. Sie können auch für den Textmodus weitere Hintergründe selbst in das Spiel einbauen. Dazu müssen Sie selbst gemachte Screenshots aus dem Spiel wie folgt benennen: Neutral + Zahl.bmp. Diese Screenshots werden verwendet, wenn es keinen Sieger gibt oder wenn ein allgemeiner Screenshot für den Spieltag ausgegeben wird. Beispiel: Neutral9.bmp\Wappenname + Zahl.bmp. Diese Screenshots werden verwendet, wenn es einen Sieger gibt. Schauen Sie dazu unter \badges zunächst nach dem Wappenamen des Vereins. Beispiel: Dortmund3.bmp.

Screenshots können entweder über ALT+DRUCK oder über ein spezielles Screenshot-Tool (zum Beispiel in PaintShop Pro enthalten) erstellt werden. Die Integration von Fanplakaten funktioniert fast genauso wie bei den Zeitungsbildern. Die Grafiken müssen sich hier befinden: \user\FanBanner. Diese müssen Sie nach dem gleichen Verfahren wie bei den Zeitungsbildern benennen (siehe auch die Beispiele im Verzeichnis): Wappenname + Zahl.Tga. Es werden TGA-Dateien mit Alpha-Kanal verwendet.

THORSTEN SEIFFERT



PRESSESPIEGEL Sie können sich selbst auf das Titelblatt des 'Kicker' befördern. Dafür müssen Sie nur einen Screenshot einbinden.

Aquanox 2: Revelation

Seit die Erdoberfläche verseucht ist, lebt die Menschheit tief unten in den Weltmeeren. Als William Drake machen Sie sich auf, den geheimnisvollen Schatz des Piraten Lopez zu finden. Damit die cleveren Gegner Sie nicht alzuoft versenken, haben wir eine wasserdichte Komplettlösung für Sie angefertigt.

Kleines Easteregg vorab gefällig?

Im Aquanox 2-Hauptmenü ist ein Easteregg versteckt – einfach auf das Auge in der Mitte des Bildschirms klicken.

Die Missionen:

Atacama City

1. Mission: Notruf

Der Notruf von Hank Bellows ist eine Falle, in die Sie wohl oder übel hineintappen müssen. Fahren Sie zu dem Miskler, verpassen Sie ihm ein paar Treffer und kehren Sie zur Harvester zurück. Mit Freuden werden Sie feststellen, dass Ihr Frachter gekapert worden ist.

2. Mission: Terror bei Lima II

Bonusziele: Neo-Yuppie-Bomber zerstören
Schrottrichter sichern

Fahren Sie die NAV-Punkte ab und erledigen Sie die Neo-Yuppies. Benutzen Sie zwei Stangleys in der Endschlacht.

3. Mission: Dr. Finch

Bonusziele: Crawler-Einheiten zerstören
Alle Crawler vernichten
ELF-Node beschützen

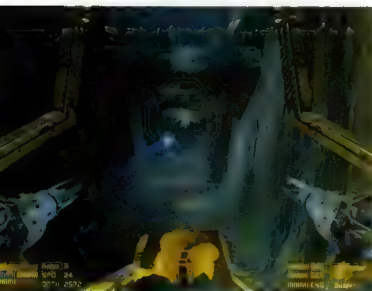
Begeben Sie sich zum NAV-Punkt. Erledigen Sie die beiden Crawler mit der Vendetta-Sniper. Ein Treffer ins grün leuchtende Cockpit reicht aus, um die Crawler zu vernichten. Ähnlich verfahren Sie im nahen Piratennest. Schleichen Sie durch die Befestigung und erledigen Sie die Scharschützen mit der Sniper.

4. Mission: Stoney in Gefahr

Bonusziele: Vernichten Sie Cingan
 Eskortieren Sie die Eerie zum Andockpunkt.
 Erledigen Sie alle Gegner und kehren Sie nach Atacama City zurück.

5. Mission: Mighty Maogile

Bonusziele: Frachter finden
Frachter lahm legen



DAS RENNEN Legen Sie Stoney mit dem EMPactor lahm und ziehen Sie an ihm vorbei.

| Name | Schaden | Nachladezeit | Extras | Energiewerte | Preis in Credits |
|------------------|---------|--------------|--------------------------|--------------|------------------|
| Vendetta Sniper | 200 MJ | 3,0 Sek | Emoze Sniperwaffe | Nein | 22.040 |
| Vendetta | 140 MJ | 0,2 Sek. | | Nein | 3.200 |
| Vendetta Gatling | 140 MJ | 0,1 Sek. | | Nein | 12.400 |
| Plasma Gun | 400 MJ | 0,4 Sek. | 4 MJ EMP-Schaden | 1 E-Shell | 9.000 |
| Plasma Jet | 400 MJ | 0,2 Sek. | 4 MJ EMP-Schaden | 1 E-Shell | 15.100 |
| Plasma Gatling | 400 MJ | 0,12 Sek. | 4 MJ EMP-Schaden | 1 E-Shell | 33.700 |
| Laser Gatling | 600 MJ | 0,12 Sek. | | 2 E-Shells | 71.200 |
| Hitman | 1800 MJ | 1,2 Sek. | | Nein | 8.200 |
| EMPactor | 0 MJ | 0,3 Sek. | 62 MJ EMP-Schaden | 4 E-Shells | 8.500 |
| Doom Mortar | 3200 MJ | 2,0 Sek. | 80 MJ EMP-Schaden | 12 E-Shells | 27.700 |
| Sizzler | 6000 MJ | 3,0 Sek. | | 50 E-Shells | 73.300 |
| Stringray | 100 MJ | 0,15 Sek. | 1000 MJ Schaden am Boden | Nein | 11.300 |
| Hydra | 300 MJ | 0,25 Sek. | Zielsuchende Geschosse | Nein | 43.500 |

Erledigen Sie die ersten beiden Schiffe mit dem EMPactor. Versuchen Sie, aus der Deckung zu schießen, um Treffer zu vermeiden. Das dritte Schiff, die Mighty Maggie, ist ein harter Brocken. Setzen Sie zwei FlashSharks ein und geben Sie ihr mit dem EMPactor den Rest.

6. Mission: Intrepido

Befreien Sie Goons aus den Händen der Intrepido. Sie können die beiden Schiffe aus der Entfernung stripen oder im Nahkampf per Hitman plattieren. Danach begleiten Sie Goons zurück nach Atacama City.

7. Mission: Der Coup

Legen Sie die beiden Transporter mit dem EMPactor lahm und beschützen Sie die Eerie vor Feinden. Nach der Plünderung muss die Eerie nach Atacama City zurückeskortiert werden.

um seinen Begleitschutz kümmern. Denn sobald Sie Swedenborg mit dem EMPactor lahm gelegt haben, ziehen sich seine Kompagnons zurück.

Argentinisches Becken

1. Mission: Angriff

Bonusziele: Versteckten Frachter lahm legen

Eliminieren Sie alle Piraten rund um die Harvester. Heben Sie sich zwei BullSharks für den Ordenssoldaten auf, der am Ende der Mission auf Sie wartet. Dannem Sie ihm die beiden Torpedos und die Ohren und geben Sie ihm mit dem Hitman den Rest.

2. Mission: Der Konvoi

Bonusziele: PiratenScouts lahm legen
Frachter sichern

Fahren Sie zum Konvoi und eskortieren Sie ihn bis zum Crawlerangriff in der Schlacht. Erledigen Sie die Bodeneinheiten mit der Stingray und beharren Sie die feindlichen Schiffe mit der Plasma Jet und Torpedos.

3. Mission: Plünderung

Bonusziele: ATL-Technobom lahm legen
ELF-Node beschützen

Begeben Sie sich zum Fahrzeugangriff und lassen Sie die Bodeneinheiten mit der Stingray in Flammen aufgehen. Mit dem Doom Mortar schalten Sie die Geschützwerke aus. Beschützen Sie Stoney's Buggy vor den Feinden. Säubern Sie den Außenposten von sämtlichen Geschütz-Batterien. Jetzt müssen Sie nur noch das Lager ausraumen und zu El Tapos Asylum zurücktackern.

4. Mission: Freeman

Bonusziele: Frachter finden
Atlantier finden

Fahren Sie zum ersten NAV-Punkt und sammeln Sie den verwirrten Freeman ein. Ein paar Schülchen weiter lauern drei Piraten auf Sie, die dank ihres Doom Mortars aber schnell erledigt sind. Jetzt müssen Sie Freeman nur noch zum Entloppoint bringen.

5. Mission: Asylum Petrouille

Bonusziele: Frachter lahm legen
ELF-Node beschützen

Fahren Sie zusammen mit May Ling die NAV-Punkte ab. Vorsicht: Am dritten NAV-Punkt versucht May Ling, Sie zu töten. Füttern Sie das Weibsel so lange mit Ihren Geschossen, bis sie flieht. Jetzt müssen Sie zurückflitzen und

Machina Antarctica

1. Mission: Das Rennen

Sausen Sie Stoney hinterher und versuchen Sie, möglichst zu Beginn des Rennens seinen EMP-Schild zu dezimieren. Wenn er noch einen Energie-Strich auf der Anzeige hat, stellen Sie das Feuer ein. Kurz vor dem Ziel gibt Stoney den Funkspruch „Hey Schlafmütze! Lebst du noch?“ ab. Jetzt legen Sie den Angeber mit einer weiteren EMPactor-Salve lahm und fahren als Sieger über die Ziellinie.

2. Mission: Machina Antarctica

Bonusziele: Versöhnen Sie Hank Bellows
Begleiten Sie Dr. Finch zum Außenposten und erledigen Sie alle Piraten, die Sie unterwegs treffen.
Benutzen Sie alle Ihre Torpedos.

3. Mission: Chow Lung

Bonusziele: Chow Lung vernichten
Forschungsstation sichern

Beschützen Sie die Harvester vor den vielen Angreifern. Benutzen Sie gleich zu Beginn Ihre Torpedos, um die Feinde zu dezimieren. Versuchen Sie, trotz des Schlachtgetümmels die Forschungsstation im Auge zu behalten.

4. Mission: Swedenborgs Flucht

Bonusziele: Alle Piraten vernichten

An den ersten beiden NAV-Punkten erwarten Sie je drei Piraten, die Sie locker mit der Sniper erledigen können. Sobald Swedenborg in Ihrer Reichweite ist, jagen Sie ihm Ihre FlashSharks in den Hintern. Sie müssen sich nicht unbedingt

El Topos Asylum vor den Piraten schützen. Wichtig: Konzentrieren Sie sich nur auf das Hauptgebäude!

6. Mission: Piraten

Verteidigen Sie Topos Asylum gegen die Piraten. Begeben Sie sich zu den beiden großen Transportern und jagen Sie Ihnen jeweils einen BigBang 2 vor den Bug. Danach können die Riesenbäys mit dem Doom Mortar auf Grund gesetzt werden. So können die Piraten-Kleinzeug ist bestes Kanonenfutter.

7. Mission: Das Höhlenbad

Rüsten Sie sich unbedingt mit einer XT Plasma Gatling. Tauchen Sie in die Magmaschlucht. Wenn Sie zu nahe an die glühende Masse herankommen, werden Sie mit enormem Schaden bestraft. Am Ende des ungemütlichen Canyons erwartet Sie ein prächtiger Endgegner in Form eines Bionten. Versuchen Sie, mit der Plasma Gatling in die ständig wechselnde Lücke im Rumpf des Bionten zu treffen. Sollte der Koloss auf Sie zusteuern, müssen Sie sofort ausweichen. Die kleinste Berührung ist tödlich. Nachdem Sie den Bionten gekillt haben, ist das Höhlenbad überstanden.

8. Mission: Redbeards El Dorado

Kämpfen Sie sich durch die ersten Verteidigungsanlagen und zerschützen Sie die Minen. Am Hauptgebäude angekommen, müssen Sie wegen der üppigen Abwehrbatterien sofort in Deckung gehen. Arbeiten Sie sich wie auf dem unteren Bild vorwärts und umgeben Sie die Relais. Hinter dem Gebäude befinden sich die Relais für sämtliche verbleibenden Verteidigungseinrichtungen.

9. Mission: Sein oder nicht sein

Bonusziele: Hamlet zuerst vernichten

Die Harvester wird von Hamlet und zwei seiner Schergen angegriffen. Begleiten Sie Hamlet mit einem BigBang 1 und schießen Sie ihn danach mit der Plasma Gatling zu Brei. Jetzt können Sie sich um seine beiden Gefährten kümmern. Beim folgenden Angriff müssen Sie sich primär auf die Bomben konzentrieren. Nachdem Sie diese zerstört haben, können Sie die übrigen Piraten zu einem Tänzchen auffordern.

Kapverden-Schwelle

1. Mission: Crawler und Engel

Bonusziele: Crawler-Verstärkung zurückschlagen
Frachter mit EMPactor lahm legen

Rüsten Sie Ihren Hitman mit einem XT-Pack aus. Animal führt Sie direkt in das Crawler-Lager. Bevor Sie das Relais für die Stromversorgung zerstören, müssen Sie den Scharfschützen ausschalten. Beschützen Sie Angelina vor den Crawler-Angriffen. Die Bodentruppen auf Ihrem Rückweg erledigen Sie am besten mit der Stingray.

2. Mission: Schatzsuche

Den zweiten NAV-Punkt erreichen Sie nur unbeschadet, wenn Sie die kleine Steinbrücke über den Magma-See benutzen. Fahren Sie durch den Felsengang Richtung Osten und zerstören Sie das Relais hinter der Turbine.

3. Mission: Der Schatz des Lopez

Zerstören Sie die auftauchenden Geschütze. Um das eigenartige Teil vor dem Tunnel zu eliminieren, müssen Sie die Relais zerballern, die Sie links und rechts von der Hauptkreuzung finden. Mögeln Sie sich nun durch die Laser-schranken und vernichten Sie das nächste Relais. Verfolgen Sie Amibab und erledigen Sie die Wachdroiden, die sich dem alten Seebären an die Fersen geheftet haben.

4. Mission: Die Ordenssoldner

Schlagen Sie Stregas Ordenshüter zurück und achten Sie darauf, dass keine der ferngesteuerten Bomben die Harvester erreicht. Im Schlachtgetümmel ist die Hydra sehr effizient. Die Bomber schalten Sie am einfachsten mit den BigBang-1-Torpedos aus. Den Tod Amibabs können Sie nicht verhindern.

5. Mission: Angelinas Offenbarung

Stregas zweite Angriffswelle. Erledigen Sie sämtliche Feinde und lassen Sie keine Bombe zur Harvester gelangen. Leider ist es unmöglich, Strega in diesem Level zu töten. Es gibt keine Möglichkeit, Angelina vor den tödlichen Salven der Ordenssoldner zu retten.

Neopolis

1. Mission: Deimos

Bonusziele: Ordenssoldner verfolgen

Nachdem Sie Nat zur Werft gefolgt sind, tauchen Sie in die Gräben vor den Verteidigungsanlagen ab. Schleichen Sie vorsichtig ins Innere der Anlage. Um die vielen Abwehr-Batterien auszuhalten, zerstören Sie deren Kontrollrelais. Die Turmkontrollen finden Sie meist direkt hinter der Verteidigungslinie. Bewachen Sie die Eerie beim Andockmanöver und geleiten Sie die Deimos zum Stützpunkt zurück.

2. Mission: Das Museum der Moderne

Folgen Sie Nat zum Museum. Wenn Sie tief am Boden bleiben, ist es kein Problem, ein Relais nach dem anderen aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Nachdem alle Verteidigungsanlagen lahm gelegt sind, fahren Sie in den Versorgungstunnel. Auf Ihrem Rückzug müssen Sie mit gutem Timing durch die Laserfallen huschen. Vor dem Museum wartet May Ling bereits darauf, Bekanntschaft mit Ihrem Hitman zu machen. Eskortieren Sie die Eerie zur Andockstelle zurück.

3. Mission: Der Öffner der Tore

Dies ist mit Abstand die schwerste Mission des Spiels. Erledigen Sie die Verteidigungsanlagen mit der Sizzler aus der Distanz und eskortieren Sie die Eerie zur Andockstelle. In

der folgenden Großschlacht gegen die Polizei müssen Sie sehr flink sein, denn die Schutzschilde der Eerie halten nur sehr wenige Treffer aus. Sparen Sie sich Ihre Torpedos für die bevorstehende Bomber-Angriffe auf. Nun geht es ab in den Schacht neben dem Museum. Beweisen Sie Ihre Geschicklichkeit an den zahlreichen Laserfallen und zerstören Sie sämtliche Relais. Begeben Sie sich in den Versorgungstunnel zurück. Zu guter Letzt müssen Sie die Eerie noch sicher nach Hause geleiten.

4. Mission: Vastian griech

Fahren Sie zum NAV-Punkt und halten Sie sich dort Richtung Südosten. Wenn Sie sich im Kampf mit Grieghs Leibwache zu viele Treffer einhandeln, müssen Sie sich nur ein Stück vom Transporter entfernen. Grieghs Wächter bleiben stets beim Konvoi. Während Stony andockt, müssen Sie die Jäger ablenken und das ganze Geschwader vernichten. Zusammen mit Stoney geht es nun wieder Richtung Neopolis.

5. Mission: Drakes Rache

Bonusziele: Redbeards Leibwache vernichten

Die NAV-Punkte führen Sie direkt zu Redbeard. Füllen Sie den Gaurner zuerst mit Ihren Torpedos und geben Sie ihm anschließend mit der Sizzler den Gnadenstoß. Hinweis: Diese Mission gibt es nur, wenn Sie Redbeard nicht bereits im Rahmen eines früheren Levels getötet haben.

Dänemarkstraße

1. Mission: Stregas Zorn

Strega startet einen Großangriff auf die Harvester. Schlagen Sie alle Angriffswellen zurück. Setzen Sie vier BigBang 1 und zwei BigBang 2 gegen die Bomber ein. Die ferngesteuerten Bomben dürfen die Harvester nicht erreichen. Es gibt keine Möglichkeit, Nats Tod zu verhindern.

2. Mission: Bluttrache

Der NAV-Punkt führt Sie direkt zum Kampfring, in dem Strega bereits auf Sie wartet. Im 1-zu-1-Duell haben Sie gegen die Hexe keine Chance. Fliehen Sie hinter einen der Felsen und lassen Sie sich per Zielerkennung den Standpunkt von Stregas Schiff anzeigen. Sind Ihre Schilde wieder aufgerichtet, kommen Sie kurz aus der Deckung, um der Tante ein bis zwei Sizzler-Geschosse auf den Hintern zu latzen. Nach einigen Treffern greift die tot gelaubte Angelina in den Kampf ein. Bearbeiten Sie die abgelenkte Chef der Ordenshüter mit der Sizzler und bringen Sie sechs BigBang 1 zum Einsatz. Achten Sie darauf, dass Angelina nicht zu oft getroffen wird.

3. Mission: Die Tränen des Engels

Fahren Sie zu den NAV-Punkten. Das Felsentor gegenüber den beiden Steinengeln ist der Ort, an dem Sie den McGregor-Torpedo zünden können. Viel Spaß beim Abspann!

RALPH WÖLNER



REDBEARDS EL DORADO 1. Gehen Sie in Deckung und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen. 2. Zerstören Sie sämtliche Relais hinter dem Gebäude.



CRAWLER UND ENGEL 1. Zerstören Sie den Scharfschützen. 2. Vernichten Sie die Relais. Im bevorstehenden Angriff müssen Sie Angelina beschützen.



SCHATZSUCHE Fahren Sie vorsichtig an den brodelnden Magma-See heran und überqueren Sie ihn mithilfe der praktischen Steinbrücke.

Haegemonia: Legions of Iron

Man nehme die besten Zutaten von **Homeworld** und **Master of Orion**, würze das Ganze mit einer guten **Prise Babylon 5-Flair** und sitze angesichts der **Grafikpracht** staunend vor dem Monitor. Klar, dass wir Sie mit dem nötigen Rüstzeug versorgen, um den Weltraum erfolgreich zu besiedeln.

Allgemeine Tipps

Hü oder hütt?

Die Frage, welche Kampagne Sie spielen möchten, erübrigt sich eigentlich, da nur in der ersten Episode Unterschiede vorhanden sind. Spielanfänger sollten die Erdvariante wählen, da der Spielstein einfacher ist als bei der Mars-Episode.

Ordnung im Chaos

1. Gewöhnen Sie sich an, Ihre Staffeln mit Hotkeys zu belegen. Da Sie jede Staffel mit mehreren Keys belegen können, haben Sie die Möglichkeit, unterschiedlich zusammengesetzte Geschwader zu bilden, um blitzschnell auf verschiedene Situationen zu reagieren. So können Sie zum Beispiel mehreren Staffeln unterschiedliche Schiff-Subsysteme zuweisen und so effektiv angreifen.

2. Mit der gepatchten Verkaufsversion lassen sich auch die Namen der Staffeln problemlos editieren. Auch wenn die Staffeln in der Regel cool klingen, ist es besser, die Staffeln zum Beispiel nach **Bewaffnung** oder **Zweck** zu benennen. Auf jeden Fall sollten Sie sofort am Namen erkennen, um welche Staffel es sich handelt.

3. Sie haben in jeder Mission Zeit, Ihre Aktionen zu planen. Nutzen Sie die Pausetaste. Im angehaltenen Spielmodus können Sie in aller Ruhe den Forschungsbildschirm studieren, das jeweilige Planetensystem, die aktuellen Produktionen usw. Sie können alle Einheiten befehlen, Helden zuweisen und umverteilen – alles kein Problem. Wenn Sie mit allen Aufgaben fertig sind, deaktivieren Sie die Pause. So ersparen Sie sich viel Heftik am Monitor.

4. Die meisten Missionen enden automatisch, wenn das Hauptziel erreicht ist. Oft haben Sie aber zu dem Zeitpunkt noch nicht alles erforscht oder Sie haben ein geskriptetes Ereignis verpasst. Legen Sie sich daher viele Spielstände, auch innerhalb einer Mission, an.

Schiffstechnologie

Welche Schiffsentwicklung ist sinnvoll?

1. Zu Beginn müssen Sie mit den schwachen Jägern auskommen. Entwickeln Sie daher möglichst frühzeitig den **Korvetten-Rumpf**. Bis zur dritten Episode können Sie problemlos mit den Korvetten alle Gefechte bestreiten. Erst dann lohnt es sich, in die Kreuzer-Entwicklung einzusteigen. Jäger werden Sie nur noch selten benötigen, um zum Beispiel gegenrische Spione schnell abzufangen, wenn sie entdeckt wurden.

2. Es stehen Ihnen in der Kampagne genügend Forschungspunkte zur Verfügung, um alle Forschungen im Bereich **Schiffstechnologie** zu entwickeln. Natürlich können Sie die Forschung auch Ihrer Spielweise anpassen. Spieler, die mit Sonden nichts am Hut haben oder keine Trimmer sammeln möchten, brauchen für diese Entwicklungen natürlich keine Punkte zu verschwenden. Investieren Sie ruhig in alle Ausrüstungs-Technologien. Die Boni, die Ihre Schiffe davon erhalten, sind alle recht sinnvoll und erleichtern Ihnen die Gefechte.

Waffentechnologie

Eno, Mene, Muu

Gleich vier Waffentechnologien stehen Ihnen zur Verfügung – welche davon Sie wie weit entwickeln, dürfte die Frage mit dem meisten Diskussionspotenzial sein. Die Bandbreite ist einfach enorm und jede Technologie hat ihre Vor- und Nachteile. Für die Kampagne hat sich auf jeden Fall ein **Schwergewicht** in der **Protonen-, Raketen- und Quantenforschung** als die effektivste Wahl erwiesen. Auf Ionenwaffen wurde weitgehend verzichtet.

Turm oder Blaster?

1. Sie haben beim Bau Ihrer Schiffe in der Regel die Wahl zwischen diesen beiden Varianten. Treffen Sie Ihre Entscheidung nach dem Verwendungszweck. Schiffe, die für das **Planetenbombardement** eingesetzt werden sollen, sind mit **Blasterwaffen** wesentlich effektiver, da sie die **Bewohner** dezimieren.

2. Für Gefechte im freien Raum geben Sie den Turmvarianten den Vorzug – der Grund liegt klar auf der Hand. Die **Gefechtsstürme** lassen sich viel schneller auf einen Gegner ausrichten als ein ganzes Schiff mit starren Blasterwaffen.

Ohne Moos nix los

Wie bringe ich meine Wirtschaft in Schwung?

Sie werden schnell merken, dass die **Forschung und Produktion** immense Summen verschlingt. **Haegemonia** bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten, um an Geld zu kommen.

Der Erzzabbau

Rufen Sie zu Beginn eines Szenarios die **Sternenkarte** auf und halten Sie **Ausschau** nach **Erz-Asteroiden**. Da die Erzzuben zu den **Spezialschiffen** zählen, ist ein massiver Einsatz heikel, weil Sie dann keine Raumbasen mehr produzieren können. Mehr als zwei Erzkarne gleichzeitig sollten Sie besser nicht einsetzen. Beuten Sie auch nur die ultrareichen Asteroiden aus, deren **Ergeblichkeit** ist am größten.

Der Handel

Die Idee mit dem **planetaren Handel** ist recht nett, aber leider nicht so ergiebig, wie man das gerne hätte. Da auch die **Handelschiffe** zu den **Spezialschiffen** zählen, ist deren Einsatz nur dann ratsam, wenn genügend „Luft“ da ist. Außerdem dauert es einfach sehr lange, bis der **Geldfluss** richtig zum Tragen kommt.

Steuereinnahmen

Was im echten Leben funktioniert, lässt sich auch in **Haegemonia** bestens durchführen. Gegen leere Kassen helfen hohe Steuern. Ein kurzfristiges Anheben auf den maximalen **Steuersatz** fällt sehr schnell die Kassen. Bei extremen **Steuererhöhungen** behalten Sie am besten die **Moralanzeige** Ihrer Bevölkerung im Auge. Wenn es kritisch wird (unter 40), reduzieren Sie den **Steuersatz** wieder, bis die Moral zu steigen beginnt.

Spionageklau

Ein gut trainierter Spion ist eine hervorragende Geldquelle. Benutzen Sie nach Möglichkeit immer wenigstens einen Spion, der Ihnen permanent Geld in die Kasse spült. Wenn Sie ohnehin gerade einen Planeten belagern, erfüllt der Spion hier ebenfalls seinen Zweck als „Kuhmelker“.

Kolonisierung

Macht eine ausgedehnte Planetenbesiedelung innerhalb einer Mission Sinn?

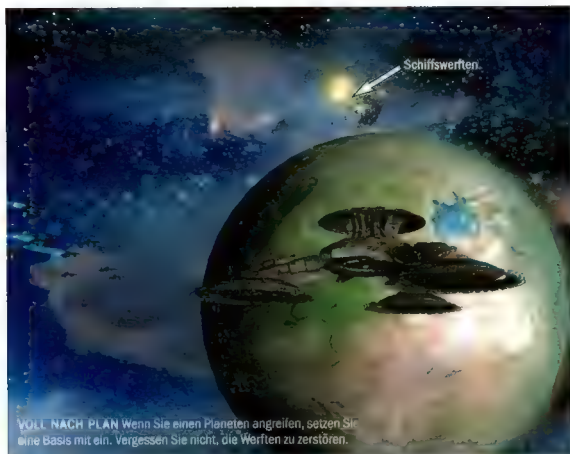
Sie können sich in der einzelnen Mission ruhig Zeit lassen, alle besiedelbaren Planeten zu ko-



DICHTGEACHT Eine so platzierte Raumbasis wird zur tödlichen Falle für jeden Gegner, der gerade aus dem Springpunkt ins System eintritt.



SPIONAGEBERICHT Achten Sie auf die Texteinblendungen, wenn Ihr Spion Erfolg hatte. Gestohlene Technologien erforschen Sie wesentlich billiger.



lonisieren. Für die Erforschung neuer Technologien ist das von Vorteil, da Sie wesentlich schneller ans Ziel kommen. Lediglich die begrenzte Forschungspunktzahl pro Mission grenzt Sie dann noch ein. Etliche der Missionen in der Kampagne bauen aufeinander auf. Wenn Sie dann in der vorigen Mission tütig gesiedelt und geforscht haben, haben Sie in der Folgemission einen besseren Start.

Strukturieren Sie Ihr Imperium

Wenn Sie mehrere Planeten innerhalb eines Systems besiedeln, richten Sie jeden Planeten auf einen Schwerpunkt hin aus. Entwickeln Sie auf kleinen Planeten Fabriken und eine Militärrolle, um dort schnell und vor allem besser ausgebildete Einheiten zu fertigen. Schützen Sie solche Planeten nach Möglichkeit auch mit Orbitalkanonen. Nutzen Sie die großen Planeten, um dort die Bevölkerung zu maximieren. Biosphären und moralstärkende Bauten sind hier ideal, dadurch entwickeln Sie einen großen Planeten zum Steuer-Goldesel des jeweiligen Systems.

Alle Planeten kolonisieren

Auf einem neuen Planeten ist eine Geldquelle. Expandieren Sie also, was das Zeug hält. Selbst kleine Monde sollten besiedelt werden. Nutzen Sie den bevölkerungsreichsten Planeten als Ausgangsbasis für Kolonienstransporte. Bei einer Bevölkerung von einigen Milliarden Menschen ist der Verlust von 30 Millionen Bewohnern für den Transporter ganz schnell wieder ausgeglichen. Transportieren Sie so viele Menschen wie möglich auf neue Planeten.

Schnelles Wachstum

Auf einem neuen Planeten sollten Sie – sofern kein akuter Geldmangel herrscht – die Steuer auf null setzen und ein Wohnbauprojekt starten. Die Bevölkerung explodiert förmlich und schon bald können Sie von Milliarden neuer Bewohner Steuern kassieren.

Helden

Wie setzt ich die Helden ein?

Ziehen Sie auf jeden Fall das Handbuch zuraue, um die Auswirkungen der einzelnen Fähigkeiten abschätzen zu können. In der Kampagne sind vor allem die politischen und wirtschaftlichen Helden wichtig. Richtig eingesetzt, profitieren Sie enorm durch erhöhtes

Bevölkerungswachstum und Produktionsboni. Suchen Sie sich vor allem Helden mit Eigenschaften aus, die einen Moralbonus geben. So können Sie erhöhte Steuersätze festlegen, ohne dass Ihre Popularität darunter leidet.

Soldaten

Helden mit Kampfeigenschaften sind hervorragend dazu geeignet, um Raumbasen zu kommandieren. Wenn Sie die Helden in Staffeln einsetzen, müssen Sie immer ein wachsames Auge darauf haben. Im Kampfeinsatz wird ein Held am ehesten verletzt oder gar getötet.

Helden immer einsetzen

Im Elfer des Gefechts vergisst man allzu leicht, Helden zuzuweisen. Machen Sie es sich also zu Beginn jeder Mission zur lieben Gewohnheit, alle Planeten zu überprüfen, Helden zuzuweisen und Staffeln zu ordnen.

Die Raumbasen

Die Wächter im Weltraum

1. Unterschätzen Sie auf keinen Fall die strategische Bedeutung der Raumbasen. Zum einen lassen sie sich zur Verteidigung Ihrer Kolonien einsetzen. Da eine Basis aber immer nur höchstens eine Planetenseite abdecken kann, wird im späteren Verlauf die Planetenverteidigung mit Basen zu aufwendig. Wenn Sie genug Platz und keine Geldprobleme mehr haben, errichten Sie lieber Planetengeschütze für die Bodenverteidigung.

2. Viel wichtiger ist der Einsatz von Raumbasen als Wachposten an den Springpunkten. Die Springpunkte eines Systems sind jeweils ein Knotenpunkt. Mit einer gut entwickelten Basis kann kein Gegner Ihr jeweiliges System überraschend angreifen. Offensiven werden sofort im Keim erstickt. Garniert mit zwei, drei Geleitschiffen aus Korvetten oder Kreuzern, bildet ein solches Bollwerk ein unüberwindbares Hindernis für den Gegner. In Systemen mit nur einem Springpunkt können Sie so mit minimalem Aufwand das ganze System schützen. Achtung, im späteren Verlauf der Kampagne versuchen die Gegner, Ihre Basen zu umfliegen. Recht kommen die Geleitschiffe voll zum Zuge, um das zu verhindern.

3. Besetzen Sie auch Wurmlocher, die Sie nicht selber nutzen können. Wenigstens eine Staffel

sollte hier stationiert sein, um eventuelle Eindringlinge zu erkennen. Haben Sie ein solches Einbahn-Wurmloch entdeckt, sollte auch hier eine Raumbasis ihren Dienst aufnehmen.

4. Der Clou: Wenn ab der dritten Episode Kreuzer ins Spiel kommen, mutiert ein so geschützter Springpunkt zum Ressourcenlager. Warum? Ganz einfach, zerstörte Kreuzer treiben als Trümmerhaufen im All umher, die Sie dann bequem mit einem Trümmersammler einsacken.

5. Auch wenn die trägen Raumbasen nur langsame Weltraumschnecken sind, sind sie auch hervorragend für die eigene Offensive geeignet. Wenn Sie einen gegnerischen Planeten angreifen wollen, rücken Sie immer mit wenigstens einer Raketen-Basis vor. Bringen Sie die Basis in Planetenschussweite in Stellung. Die hohe Feuerkraft räumt im Null Komma nix mit der Planetenbevölkerung auf. Ihre mobilen Geschwader übernehmen Schutzfunktion, verteidigen die Basis vor gegnerischen Angriffen oder greifen die Schiffswerten an.

Planeten belagern

Wie unterbinde ich den ständigen Gegnerschub?

Bevor Sie sich daran machen, einen gegnerischen Planeten anzugreifen, erkunden Sie erst mal die Sternkarte, ob eventuelle Erz-Asteroiden in der Nähe sind. Dort ist in der Regel eine gegnerische Erzabbaubasis. Zerstören Sie solche Elemente zuerst, um die Wirtschaft des Gegners zu schädigen.

Werften zerstören

Wenn Sie mit Ihrem Kampfverband inklusive Raumbasis vorrücken, achten Sie tunlichst darauf, auf welcher Planetenseite der Gegner seine Schiffswerten hat. Bringen Sie Ihre Basis in Schussweite des Planeten und benutzen Sie einen Teil Ihrer Geschwader, um permanent die Schiffsproduktion zu unterbinden. Wenn der Gegner keine neuen Schiffe mehr starten kann, haben Sie schon so gut wie gewonnen. Es ist dann nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie die Bevölkerung genügend dezimiert haben, um den Planeten zu übernehmen.

Was mache ich, wenn der Gegner Planetenkanonen zur Abwehr besitzt?

Kennen Sie das – Sie greifen mit 30 Schiffen einen Planeten an, drei Planetenkanonen richten sich auf Ihre Schiffe aus und plopp, plopp, plopp ist nichts mehr da von Ihrer Flotte? Spätestens jetzt kommen Ihre Spione zum Einsatz. Benutzen Sie die Sabotage, um die gegnerischen Abwehrvorrichtungen zu zerstören. Erst wenn diese beseitigt sind, rücken Sie mit Ihrer Angriffsflotte vor.

Spione wie wir

Lohnt sich der Spionage-Einsatz?

Auf jeden Fall! Wer diese Feature auslässt, verpasst eine Menge Spielspaß. Egal, ob es sich um die Aufbesserung der eigenen Kasse oder um das Auspionieren neuer Technologien handelt, die Spione sind dafür bestens geeignet. Sobald Sie Zugriff auf das Spionage-Menü haben, investieren Sie auf jeden Fall Ihre Forschungspunkte in die verschiedenen Fähigkeiten. Wenn Sie erst mal Technologien klauen können, wird Ihre eigene Forschung erheblich billiger. Jede gestohlene Technologie kann im jeweiligen Szenario sofort genutzt werden. Noch besser ist allerdings, dass Ihnen im Forschungsmenü ein entsprechender Prototyp zur Verfügung steht. Wenn Sie ihn weiterentwickeln, kostet Sie diese Technologie nur die Hälfte der normal veranschlagten Forschungspunkte. STEFAN WEISS/FLORIAN WEIDHASE



frozen-silicon.de

phone: **0800-0-FROZEN** freecall

0800-0-376936 Mo-Fr 9:00-18:00 Uhr

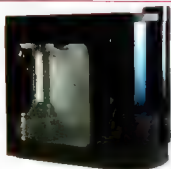
Jetzt online

bestellen:



Frozen Silicon - High Performance: mit 4 Jahren Markterfahrung zählen wir in der noch jungen Branche für Tuning, Design, Overclocking und Gamerezubehör zu den etablierten Unternehmen. Zehntausende Kunden sind von Produkten, Qualität und Service überzeugt und namhafte Hersteller geben uns als autorisiertem Distributor das Vertrauen in den Vertrieb Ihrer Produkte in Deutschland. Sie finden bei uns stets aktuelle Produkte und neue Technologien. Unsere Artikel werden für Sie ständig von Hardwaresites und Computer-Magazinen getestet und geprüft. Sie haben auf alle Artikel natürlich 24 Monate Garantie und 14 Tage Rückgaberecht. Bestellen auch Sie über unseren sicheren Online-Shop oder rufen Sie uns kostenfrei an. Wir freuen uns auf Sie!

Case Modding 2003



**Nette Einsicht.
Noblesse Modded!**

Nicht jeder kann oder will sich selbst umständlich ein Fenster ins Gehäuse sägen. Darum gibt's das schicke Noblesse Gehäuse jetzt auch mit einer transparenten Seitenwand aus klarem Plexiglas fix und fertig montiert. So kann sich neben der spiegellenden blauen Fronttür auch das riesige Platzangebot für bis zu 11 Laufwerke und das innenleben sehen lassen.

Noblesse Modded : EUR 89,90



**Blau macht glücklich!
Kaltkathodenleuchten.**

Kaltkathodenleuchten sind die erste Wahl wenn es um szenige Beleuchtung des PC-Innenraums geht. Und weil nicht jeder findet, dass Blau glücklich macht, haben Sie bei diesen langlebigen Leuchtsensets auch die Wahl zwischen vielen anderen Farben. Je nach gewähltem Modell kann die Helligkeit sogar geräuschkaktiv gesteuert werden, dann flackert das Licht im Sound der Beats.

Kaltkathodensets: ab 21,90
(in vielen Farben, auch soundaktiv)



**Rundum erleuchtet.
Neon Strings.**

So einfach geht das: nehmen Sie einen oder mehrere dieser neuen, bis 2,5 Meter langen "Neon Strings" - das sind hochflexible, leuchtende Kabel - verlegen Sie sie ordentlich oder kreuz und quer im, am und um das PC-Gehäuse oder Tastatur oder wo immer Sie wollen, schließen Sie den Stecker am Netzteil an, schalten Sie ein und erfreuen Sie sich am komplett neuen Aussehen Ihres soeben selbst designten PC.

Neon Strings: ab EUR 21,90
in Aqua, Blue, Green, Hot Red und Yellow



**Schicke Schallschlucker.
Dynamat Xtreme.**

Als Antivibrationsbeschichtung für das PC Gehäuse leistet das Dynamat Xtreme Kit sehr gute Dienste. Die selbstklebenden Matten werden einfach von Innen auf die Wände des Gehäuses aufgebracht und schon verringern sich die durch Lüfter etc. erzeugten Vibrationen. Die Beschichtung der Matten verhindert ein Aufheizen des Inneren und verstärkt zusätzliche Lichteffekte.

Dynamat Xtreme: EUR 29,90



Lüftergitter / Laser Cut Fan Grills

Hinter der Bezeichnung Laser Cut Fan Grills verbergen sich speziell designte Lüftergitter, deren vordergründiger Zweck es natürlich ist, die Lüfterauslässe an Ihrem PC cooler aussehen zu lassen. Immerhin: einige davon schützen sogar die Finger vor rotierenden Lüfterblättern. Wenn also schon ein Loch im Gehäuse, dann sollte es wenigstens nach etwas aussehen!

Laser Cut Fan Grills in vielen Formen: ab EUR 8,90



Netzteil Antec SmartBlue 350 W

Mittlerweile gibt es fast nichts mehr, was nicht auch in einer beleuchteten Version angeboten wird. Als Beispiel dafür finden Sie hier die von Vorreiter Antec produzierten SmartBlue Netzteile. Natürlich stehen Leistung und Stabilität nicht hinter der coolen Optik zurück. Dafür garantiert der US-Hersteller mit einer 3-jährigen Werksgarantie.

Antec SmartBlue 350 W: EUR 69,90

Mehr Produkte und aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop unter www.frozen-silicon.de.

Händleranfragen willkommen!

Dies ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Produktsortiment, unter www.frozen-silicon.de finden Sie noch mehr Produkte und Ideen zu den Themen Design, Überbarten, Tuning und Hardwareoptimierung. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer. Zahlung per American Express, Eurocard, Mastercard, VISA, Nachnahme oder Vorkasse möglich. Versandkosten nur EUR 7,50 pro Bestellung für Lieferungen innerhalb Deutschlands. Wir liefern nach ganz Europa, für Lieferungen ins Ausland erfragen Sie bitte die aktuellen Versandtarife. Dieses Angebot ist freibleibend und unverbindlich vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern. Aufgrund der frühzeitigen Drucklegung sind die aktuellen Tagespreise im Onlineshop maßgeblich. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die Sie unter www.frozen-silicon.de einsehen können, alternativ senden wir Ihnen diese auch gern zu.

Tuning-Tipps

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Harry-Potter-Fans aufgepasst: Hier gibt es zwei exklusive PC-Games-Magiesprüche und Performance-Tipps für zauberfaule PCs.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens nutzt eine ältere Version der Unreal-Engine. Schon mit einem Prozessor ab 700 MHz, 256 MB RAM und einer GeForce2 Ti können Sie mit 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit und allen Details reibungslos spielen – wer einen langsameren PC hat, findet im Kasten „Tuning-Tipps“ weitere Infos zum Thema Tuning. Für versierte Zauberlehrer haben wir noch einen besonderen Trick pa-

rat. Dazu müssen Sie die Datei „User.ini“ finden (über die Windows-Suchfunktion) und mit dem Windows-Editor öffnen. Dann suchen Sie nach dem Eintrag „D=StrafeRight“ (siehe Bild). In der Zeile darüber ergänzen Sie hinter dem „C=“ den Befehl *slomo 1*, zwei Zeilen darunter schreiben Sie hinter „E=“ den Befehl *slomo 0.3*. Zuletzt fügen Sie eine Zeile darunter hinter „F=“ in die Konsolenbefehl *slomo 2* ein. Speichern Sie ab und starten Sie das Spiel. Wenn Sie nun die Taste „E“ drücken, sinkt die Spielgeschwindigkeit um 70 Prozent, mit „F“ verdoppelt sie sich. Mit der Taste „C“ stellen Sie den Normalwert wieder her.

DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Harry Potter in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

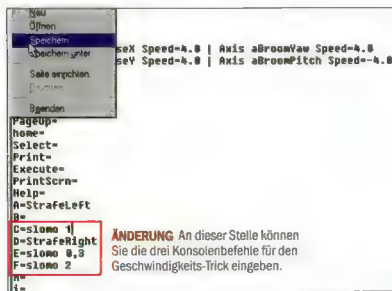
- ☐ 700 MHz
- ☐ GeForce2 Ti
- ☐ 256 MB RAM

Mit weniger als 700 MHz:

☐ Den Schieberegler „Detaillevel“ auf 50 Prozent setzen

Mit einem älteren 3D-Beschleuniger mit Voodoo2/3- oder TNT1/2-Chip:

☐ Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen, bei Problemen auf 640x480 Bildpunkte verringern
☐ Farbtiefe auf 16 Bit reduzieren



DAoC: Shrouded Isles

DAoC-Fans jubeln: Entwickler Mythic hat im Add-on Shrouded Isles die 3D-Grafik runderneuert.

Bump Mapping, hochauflösende Texturen und eine höhere Framerate dank Hardware-Geometrieberechnungen – Shrouded Isles veredelt die Grafik des Online-Rollenspiels Dark Age of Camelot. Für den Augenzwaber benötigen Sie eine DirectX-8-fähige Grafikkarte à la GeForce3 oder Radeon 8500. Wer noch mit GeForce2 Ti spielt, muss auf das Add-on leider verzichten.

DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Shrouded Isles in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

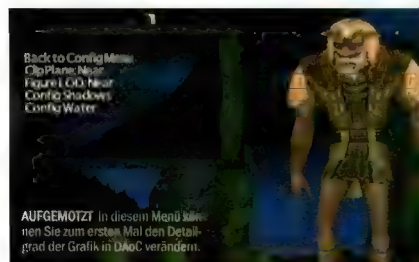
- ☐ 1.800 MHz
- ☐ GeForce4 Ti-4200
- ☐ 512 MB RAM

Mit weniger als 1.800 MHz:

☐ Clip Plane auf „Near“ setzen
☐ FigureLOD auf „Near“ setzen
☐ „No Figures Cast Shadows“ wählen

Mit einer schnellen Grafikkarte wie GeForce4 Ti-4600:

☐ Anisotropen Filter einschalten (8x)



Fußballmanager 2003



SCHIEBUNG Mit weniger als 800 MHz sollten Sie diesen Regler zur Leistungssteigerung einsetzen.

Wenn Ihre Spieler fußkränk über den Platz schleichen, hilft vielleicht ein kurzes Tuning weiter.

Electronic Arts setzt in FM 2003 die FIFA 2002-Engine für die 3D-Ansicht ein. Wenn Sie einen PC mit weniger als 800 MHz, GeForce2 MX und 256 MB RAM besitzen, können Sie mit dem „Detaillevel“-Regler die Framerate im 3D-Modus steigern. Klicken Sie dazu in einer laufenden Partie die „Esc“-Taste und weiter auf „Technische Einstellungen“. Dort finden Sie den „Detaillevel“-Regler, der sich auf Detailgrad und Texturqualität auswirkt. Leider

TUNING-TIPPS

Um FM 2003 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 800 MHz
- ☐ GeForce2 MX
- ☐ 256 MB RAM

Mit weniger als 800 MHz:

☐ „Detaillevel“-Regler auf 60 Prozent

Mit weniger als 500 MHz:

☐ „Detaillevel“-Regler auf 30 Prozent

bietet FM 2003 darüber hinaus keine weitere Möglichkeit mehr zum Tuning.

DIRK GOODING

Asheron's Call 2

Die tolle Grafik von Asheron's Call 2 hat ellen hohen Preis - wenn Ihr PC zu langsam ist, gibt's hier wertvolle Tuning-Tipps gratis.

Bei der Installation von Asheron's Call 2 sollen Sie sich für die „Benutzer-Installation“ entscheiden, sonst haben Sie keinen Einfluss auf Ort und Größe der Spieldateien. Danach stehen die Standard- und die Gesamt-Installation zur Wahl: Erstere beansprucht 1,434 MByte, allerdings fehlen hochauflösende Texturen. Die bekommt man nur, wenn man den gesamten Spielinhalt (2.223 MByte) auf die Festplatte kopiert. Laut Microsoft sollte man sich nur dann für diese Option entscheiden, wenn man eine Breitbandverbindung (DSL oder mehr), 512 MByte RAM, eine Grafikkarte mit 128 MByte Speicher und einen Prozessor mit mindestens zwei GHz sein Eigen nennt! Unsere Empfehlung: Wer eine GeForce4 Ti-4600 oder Radeon 9700 sowie 512 MB RAM besitzt, kann getrost das Gesamtpaket installieren. Der Rest wählt die Standard-Installation.

Das Konfigurationsmenü

Für den schnellen Einstieg in Asheron's Call 2 hat Microsoft ein Konfigurationsmenü entwickelt, das Auflösung, Grafikqualität und Sound vor Spielbeginn an die Leistungsfähigkeit des PCs anpasst. Dazu klickt man einfach auf den Button „Feststellen“ und schon werden sämtliche Optionen automatisch eingestellt (siehe Screenshot). Wer die Spielgeschwindigkeit oder Grafikqualität manuell verbessern möchte, ruft im Spiel mit „F3“ die „Optionen“ auf; unter der Registerkarte „Client“ befinden sich alle wichtigen Tuningschalter und -regler auf einen Blick. In den „Render-Optionen“ können Sie die Auflösung verändern sowie Kantenglättung oder Vsync ein-/ausschalten. Interessanter wird es in den umfangreichen „Grafik-Optionen“. Viele der dort aufgelisteten 3D-Effekte bekommen Sie nur mit modernen DirectX-9-Grafikkarten zu Gesicht. Für ältere GeForce-MX wird auf so genannte „Fall Backs“ zurückgegriffen - anstelle einer realistischen Wasseroberfläche verwendet man ein technisch simpleres Verfahren, in diesem konkreten Fall vielleicht eine einfache Wassertextur. Bitte Tipps zu Asheron's Call 2 entnehmen Sie bitte dem „Tuning-Tipps“-Kasten auf der rechten Seite, die wichtigsten Grafik-Optionen erklären wir hier kurz:

Schwerstarbeit für die Grafikkarte

„Texture-Details“ bestimmt die Qualität von Modell- und Landschaftstexturen; je höher der Wert, desto mehr Grafikkarten- und Arbeitsspeicher benötigen Sie. Wie bereits erwähnt, muss man die Texturen der Qualitätsstufe „Sehr hoch“ extra installieren - empfehlenswert nur mit schnellen 3D-Chips wie GeForce4 Ti-4600 oder Radeon 9700. Besitzer einer GeForce2 Ti sollten sich mit „Mittel“ zufrieden geben.

„Material-Details“ verzerrt Teile der Landschaft (Dungeons, Felsbrocken, Gebäude) mit Detailstrukturen. Der Wert „Niedrig“ schaltet den Effekt aus, „Mittel“ und „Hoch“ bestimmt jeweils die Anzahl der Landschaftsobjekte, die mit Bump Mapping überzogen werden.

„Wasser-Reflexionen“ besitzt drei Einstellungen: „Hoch“ überzieht Wasseroberflächen mit Bump Mapping, das Wasser spiegelt und bewegt sich. „Niedrig“ erzeugt nur einen Spiegel-Effekt, „Deaktiviert“ schaltet alle Effekte ab. Ähnlich verhält es sich mit „Ufereffekten“. Steht die Option auf „Hoch“, erkennt man am Ufer eine schöne Brandung, mit „Niedrig“ ist das Wasser in Uferzonen durchsichtig.

Schwerstarbeit für die CPU

„Modell-Details“ ist ein einfacher Polygon-Schalter, der die Polygonzahlen sämtlicher Landschaftsobjekte inklusive der Modelle regelt. Nützlich, wenn man wenig CPU-Power zur Verfügung hat.

„Objektschatten“ beeinflusst die Darstellung der Schatten von Spielfiguren. „Deaktiviert“ stellt gar keine Schatten dar, „Einfach“ lediglich einen kreisrunden Fleck. „Volumetrisch“ wirft einen täuschend echt aussehenden Schatten auf den Boden. Die Option „Eigenschatten“ ist eine weitere Steigerung: Charaktere projizieren nun sogar auf sich selbst Schatten (nur für CPUs über 2,5 GHz empfehlenswert).

Die „Darstellungswerte der Szenerie“ beeinflussen, ab welcher Entfernung und mit welchem Detailgrad Objekte wie Bäume oder Ruinen gezeichnet werden. Gleiches gilt für die „Darstellungswerte der Landschaft“. Je höher der eingestellte Wert, desto weiter können Sie sehen. Über „Verzerrungswerte der Landschaft“ legen Sie fest, bis zu welcher Distanz Gräser und Blumen gerendert werden. DIRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Asheron's Call 2 in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
☐ 3.000 MHz ☐ Radeon 9700 ☐ 1.024 MB RAM

Mit weniger als 2.500 MHz:

- ☐ Darstellungswerte der Szenerie auf „Niedrig“ setzen
- ☐ Darstellungswerte der Landschaft auf „Mittel“ setzen
- ☐ Verzerrungswerte der Landschaft auf „Mittel“ setzen
- ☐ Objektschatten auf „volumetrisch“ setzen

Mit weniger als 1.500 MHz:

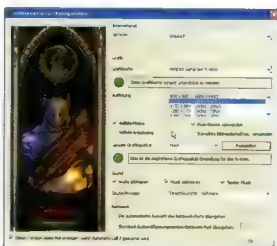
- ☐ Darstellungswerte der Szenerie auf „Niedrig“ setzen
- ☐ Darstellungswerte der Landschaft auf „Niedrig“ setzen
- ☐ Verzerrungswerte der Landschaft deaktivieren
- ☐ Modell-Details auf „Niedrig“ setzen
- ☐ Objektschatten auf „Einfach“ setzen
- ☐ Landschaftsschatten deaktivieren
- ☐ Wolkensichten deaktivieren
- ☐ Lichtquellen deaktivieren
- ☐ Waffenspuren deaktivieren
- ☐ Adaptive Verringerung einschalten
- ☐ Den Schieberegler „Stärke der adaptiven Verringerung“ ganz nach rechts bewegen

Mit einer Grafikkarte der GeForce3-Klasse:

- ☐ Texture-Details auf „Mittel“ setzen
- ☐ Material-Details auf „Mittel“ setzen

Mit einer Grafikkarte der GeForce2-Klasse:

- ☐ Auflösung auf 800x600 verringern
- ☐ Texture-Details auf „Niedrig“ setzen
- ☐ Material-Details auf „Niedrig“ setzen
- ☐ Wasser-Reflexionen deaktivieren
- ☐ Ufereffekte deaktivieren
- ☐ Trilineare Filter deaktivieren



AUSWAHL Vor Spielbeginn können Sie die Grafikdetails in diesem Menü automatisch einstellen lassen.



NIEDRIGE DETAILS Mit niedrigen Details sieht Asheron's Call 2 nicht sonderlich toll aus und ähnelt älteren Online-Rollenspielen wie Everquest oder DaoC.



VOLLE DETAILS Hochauflösende Texturen, hohe Sichtweite und viele Details - ab GeForce4 Ti-4200, 2.000 MHz und 512 MB RAM läuft AC 2 ganz anständig.

Sim City 4

Sie haben Ihren PC vor einem halben Jahr gekauft und freuen sich nun auf Sim City 4? Dann besorgen Sie sich am besten gleich wieder einen neuen Computer!

Sim City 4 dürfte für die meisten aktuellen PC-Systeme eine echte Herausforderung darstellen. Das brandneue Aufbauspiel von Maxis benötigt derart viel Arbeitsspeicher und Prozessor-Kraft, dass sich selbst auf absoluten High-End-Rechnern merkliche Ruckler und Aussetzer kaum vermeiden lassen. Eine dreiste Untertreibung sind die Herstellerangaben zum Thema Hardware-Anforderungen. Als Minimum wird in der Readme-Datei unserer Testversion allen Ernstes ein Pentium 3 mit 500 MHz, 128 MByte RAM und eine Grafikkarte mit 16 MByte RAM angegeben. Wer sich Sim City 4 als Diavortrag anschauen möchte, bekommt mit dieser Konfiguration die Gelegenheit dazu – inklusive Kaffeepausen wegen minutenlangem Ladevorgang. Was die empfohlene Hardware anbelangt, sieht es nicht besser aus – mit 1 GHz, 256 MByte RAM und einer Grafikkarte mit 32 MByte kann man Sim City 4 gerade noch mit niedrigen Details, 800x600 Bildpunkten sowie 16 Bit spielen.

Leistungs-Analyse

Erst ab einem Athlon XP 2000+, einer GeForce3 Ti-200 und 512 MByte RAM läuft Sim City 4 einigermaßen erträglich (1.024x768, 16 Bit, volle Details). Ruckeln wird auf diesem PC trotzdem, glücklicherweise bleibt man aber von größeren Nachladepausen verschont. Die treten nämlich immer dann auf, wenn Sie die Zoomfunktion benutzen oder schnell über die Landschaft scrollen. Das Bild friert dann kurz ein, die Festplatte rumpelt und nach und nach werden die passenden Texturen für Häuser, Bäume und Modelle (Autos, Passanten) in den Arbeitsspeicher geladen und anschließend auf den Bildschirm gepappt. Diese Prozedur dauert umso länger, je weniger Arbeitsspeicher und Prozessor-Leistung zur Verfügung stehen. Unser Tipp: Mit dem Mausrad kann man kaum kontrollieren, wie viele Stufen man hinein- oder herauszoomen möchte. Verwenden Sie daher nicht das Mausrad, sondern benutzen Sie die „Plus“- und „Minus“-Tasten in der Menüleiste, um kontrolliert zu zoomen. Grundsätzlich empfiehlt es sich, über die Mini-Karte zu navigieren, die Kamera nicht zu drehen und die zweitöchste Zoomstufe zu benutzen. Dadurch gewinnt man nicht nur an Übersicht, Sim City 4 läuft auch wesentlich reibungsloser, da das bunte Treiben in den Straßen ausgeblendet wird.



Grafikkarte unwichtig?

Was die Grafikkarte betrifft, so konnten wir keinen Geschwindigkeitsunterschied zwischen GeForce4 Ti-4600 und GeForce2 Ti feststellen. Das passt gut zu unserer Vermutung, dass die von Maxis gepriesene 3D-Engine im Grunde ein Technologie-Mix aus zweidimensionalen Objekten (Häuser, Autos, Bäume etc.), dreidimensionaler Spielfläche und 3D-Effekten wie Rauch ist. Gerade die Häuser weisen einen so unglaublich hohen Detailgrad auf, dass sie aus technischer Sicht nur zweidimensionale Bitmaps wie bei Anno 1503 sein können. Daraus ergibt sich folgender Tuning-Ansatz: Um den Spielablauf in Sim City 4 ruckelfreier zu gestalten, muss man den Prozessor entlasten (siehe Kasten „Tuning-Tipps“). Zu wenig Arbeitsspeicher (weniger als 512 MByte RAM) lässt sich leider nur in den seltensten Fällen mit Tuning-Tricks ausgleichen. Zwar könnten Sie theoretisch mit einer Minimalauflösung von 800x600 Bildpunkten und 16 Bit Farbtiefe einen geringfügig flüssigeren Spielablauf erzielen, da die Texturen nun wesentlich kleiner sind und weniger Speicherplatz benötigen. Allerdings fällt der Unterschied zu 1.024x768 Pixeln und 32 Bit nicht sonderlich

hoch aus. Fazit: Bei 256 MByte RAM und weniger ist die Anschaffung eines weiteren Speicherriegels für Sim City 4 leider unumgänglich, wenn Sie nicht permanent mit störendem Ruckeln konfrontiert werden wollen. DRK GOODING

TUNING-TIPPS

Um Sim City 4 ruckelfrei in 1.024x768 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
☐ 2.400 MHz ☐ GeForce2 Ti ☐ 1.024 MB RAM

Mit weniger als 2.000 MHz:

- ☐ Anzahl Autos/Sims auf „Mittel“ setzen
- ☐ Schatten auf „Mittel“ setzen
- ☐ Stadtdetails auf „Mittel“ setzen

Mit weniger als 1.200 MHz:

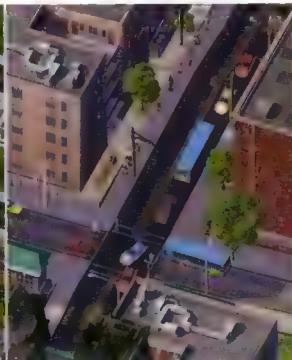
- ☐ Anzahl Autos/Sims auf „Gering“ setzen
- ☐ Schatten auf „Gering“ setzen
- ☐ Stadtdetails auf „Gering“ setzen
- ☐ Grafikeffekte auf „Gering“ setzen

Mit weniger als 512 MB RAM:

- ☐ Auflösung auf „800x600“ verringern
- ☐ Farbtiefe auf „16 Bit“ herabsetzen



EINGESTELLT Über das „Grafikoptionen“-Menü können Sie die Grafikqualität anpassen.



LEISTUNGS-STAU Ein Grund, wieso Sim City 4 so elendig ruckelt, ist der dichte Straßenverkehr.



NOTSTAND Wetter-Effekte wie Nebel oder dieser Wirbelsturm wirken sich negativ auf die Framerate aus.

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben PC Games + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

P **C Games Testjahrbuch 2002**
Anno 1503? Mafia? Morrowind? Age of Mythology? Oder doch lieber Unreal Tournament 2003? Im traditionellen Testjahrbuch zeigt Ihnen Deutschlands große Spiele-Fachredaktion, welche Spiele wirklich ihr Geld wert sind. Neben ausführlichen Beschreibungen und ehrlichen Bewertungen enthält das Sonderheft einen Spiele-Index mit allen Neuerscheinungen 2002 zum bequemen Nachschlagen – von A bis Z. Dazu zwei CD-ROMs: Die besten Demos des Jahres zum selbst Ausprobieren!

P **C Games Tipps & Tricks**
Wissen, wie es gespielt wird! Weit über 1.800 Tipps zu den besten Spielen des letzten halben Jahres! Im PC Games Tipps-&-Tricks-Sonderheft finden Sie ausführliche Komplettlösungen unter anderem zu Warcraft 3, NOLF 2 und Mafia. Auch aktuelle Titel wie UT 2003, Anno 1503 und der neue Fußballmanager 2003 werden ausführlich behandelt. Zum Heft gibt es gleich vier randvolle CDs mit aktuellen Treibern & Patches, einem kompletten PC-Games-Archiv im PDF-Format und den heißesten Demos.

P **C Games Hardware – Video am PC**
Digital Video ist in aller Munde und die DVD wird analoge Videomedien in absehbarer Zeit abgelöst haben. Wir zeigen Ihnen, welche Möglichkeiten Sie durch die neue Technologie haben und wie der PC hilft, diese optimal zu nutzen: Erfahren Sie alles zum Thema Ausstattung bis zu den richtigen Anschlüssen, digitalisieren Sie Ihre „alten“ Videoaufnahmen für die Ewigkeit, lesen Sie, wie Sie die Bildqualität optimieren und perfekte Videoschnitte erzielen. Legen Sie gleich los mit allen wichtigen Tools auf der Heft-DVD.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTEC-Magazine.

Coupon ausfüllen auf eine Postkarte Merkmal und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23812 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Aint.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)



Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun: Ich erhalte das Magazin jeden Monat ins Haus zum Preis von nur € 5,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.), Ausland € 68,40/Jahr, Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht geführte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wieder? Erwartung nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankleitzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
- Kreditinstitut:
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mach-Straße 77, 80182 München, Vertriebsabteilung Christian Geyerhals



Hardware-Hilfe

Brauche schnelle Hardware

Ich will mir einen neuen Rechner kaufen und ihn mir selbst zusammenstellen. *Splinter Cell*, *World of Warcraft* und *Star Wars: Galaxy* sollen damit flüssig laufen. Ich dachte an eine ATI Radeon 9500, einen AMD Athlon XP 2100+ und ein Epox-8K5A3+-Mainboard zusammen mit 512 MB RAM. Reicht das aus? Mein alter PC ist ein AMD Athlon Classic mit 550 MHz und einer Elsa Erazor III Pro sowie 128 MB SDR-SDRAM.

DENNIS SCHUEMER, PER E-MAIL

Zugegeben, Ihr aktueller PC ist für die genannten Spiele zu langsam. *Splinter Cell* und *Star Wars: Galaxy* setzen bereits DirectX-8-Grafikeffekte (über Pixel Shader und Vertex Shader) ein – wenn Sie auf eine ATI-Grafikkarte bestehen, ist eine Radeon 8500/8500 LE oder Radeon 9000 also Pflicht. Die 9500/9700er unterstützen außerdem DirectX 9, können diese Stärke aber aufgrund fehlender Spiele vermutlich noch eine ganze Weile nicht ausspielen. Das von Ihnen gewählte KT333-Mainboard ist mittlerweile zwar nicht mehr aktuell, aber günstig zu haben und für den Prozessor vollkommen ausreichend. Unser Tipp für ein schnelleres, aber teureres Athlon-XP-System ist ein NForce2-Mainboard mit zwei Speicherriegeln à 256 MByte DDR400-Speicher. Zusammen mit der Radeon 9500 Pro (8 Pixel-Pipelines) sollten auch zukünftige DirectX-9-Spiele in akzeptabler Geschwindigkeit laufen.

Passt die CPU zu mir?

Ich besitze ein Asus A7V133-C und würde gerne wissen, ob ein AMD Athlon XP 2000+ damit funktioniert. Was denken Sie eigentlich über die Boxed-Versionen von Prozessoren – also über die mit Kühler! Kann ich die ohne Probleme kaufen oder sollte ich lieber die Finger davon lassen? Zurzeit besitze ich einen Duron mit 1,2 GHz.

ERIC G., PER E-MAIL

Ab der Hardware-Version 1.05 können Sie das A7V133-C auch mit dem Athlon XP 2000+ betreiben. Welche Versionsnummer Ihre Platine aufweist, finden Sie heraus, indem Sie den PC ausschalten, den Stromstecker entfernen und das Seitenblech abmontieren. Zwischen den einzelnen Steckplätzen auf dem Mainboard finden Sie den Aufdruck „A7V133-C“ – und direkt daneben die

Versionsnummer. Wenn dort ein „Rev. 1.05“ prangt, können Sie den Athlon XP 2000+ einsetzen. Details zum Upgrade finden Sie auf der Webseite http://www.asus.com/de/support/technman/FAQ/amd_mb/faq985b.cpu_upgrade_1.htm.

Windows kaputt

Ich habe ein Problem mit meiner GeForce 4 Ti-4200 von Gainward. Als ich neulich meinen Computer aufräumen wollte, habe ich gelesen, dass es Programme gibt, die den alten Detonator-Treiber von Nvidia löschen. Ich habe mir also die drei Tools Powerstrip, NVCleaner und NVmax heruntergeladen und installiert. Anschließend wollte ich einen Neustart machen. Der PC fährt zwar hoch, bleibt aber bei dem Text der BIOS-Anzeige stehen. Später höre ich dann die Startmusik von Windows. Also habe ich die Ti-4200 gegen eine alte ATI-Grafikkarte getauscht – und mit der funktioniert es wieder. Anschließend habe ich die GeForce 4 wieder eingebaut und dann konnte ich schon mein Windows-Passwort eingeben. Ein Fenster sagte mir dann, dass ein Problem mit dem Treibern der Anzeige besteht. Was soll das? Ich soll neue Treiber installieren – das würde ich auch gern, wenn mein Windows mal starten würde. Was soll ich machen?

SASCHA LEITER, PER E-MAIL

Die Detonator-Treiber müssen Sie nicht löschen, um neue Treiber aufladen zu können. Sollten Sie tatsächlich einen aktuellen Detonator löschen wollen, können Sie dies aber einfach und sicher über „Start“ – „Systemsteuerung“ – „Software“ erledigen. Zu Ihrem Problem: Starten Sie Ihren PC neu und drücken Sie vor dem Windows-Startbildschirm die Taste F8. Nun gelangen Sie in ein Textmenü, in dem Sie den „Abgesicherter Modus“ auswählen. Sollte Windows nun immer noch nicht starten, werden Sie an einer Neuinstallation nicht vorbeikommen. Im Normalfall erscheint allerdings Ihr Desktop. Deinstallieren Sie über den oben erwähnten Weg alle Grafiktreiber für die ATI-Platine und die GeForce 4 und starten Sie den PC dann neu. Windows sollte Ihnen nun einen Standard-Grafikartentreiber anbieten. Wählen Sie diesen aus und installieren Sie anschließend den aktuellen Detonator-Treiber für Ihr Betriebssystem von unserer Heft-CD.

Schlechte Karte?

Ich bin im Besitz einer Hercules Prophet MX LT 32 MB AGP. Welchem Grafikchip entspricht das in Ihrem Testcenter? Besitzt sie eigentlich Hardware-T&L?

THOMAS KNECHT, PER E-MAIL

Ja, denn bereits seit dem ersten GeForce-Grafikchip (GeForce256) unterstützen GeForce-Grafikkarten die Transform&Lighting-Funktion. Der GeForce2-MX-Grafikchip auf Ihrer Grafikkarte zählt also dazu. Die einzigen nennenswerten Grafikkarten der letzten beiden Jahre ohne Hardware-T&L verwenden den Kyro-II-Grafikchip.

GTA 3 Bildprobleme

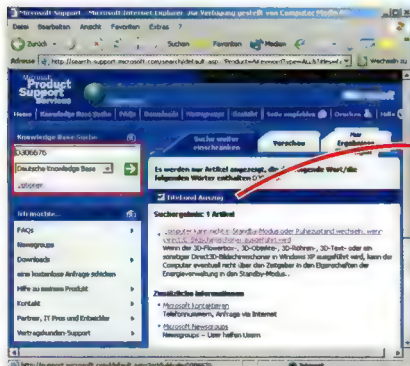
Mein GTA 3 bereitet mir Sorgen, seitdem ich Windows XP installiert habe. Gleich nach der Installation traten Bildfehler auf. Theoretisch könnte ich das Spiel zwar spielen – allerdings funktioniert der Radar leider nicht. Mein PC ist ein Pentium III mit 1.000 MHz; mit einer GeForce3 Ti-200. Alle Treiber sind in der aktuellsten Version installiert.

THOMAS LINENBERG, PER E-MAIL

Der Fehler liegt nicht im Spiel, sondern in einer alten DirectX-Datel, auf die Windows XP zurückgreift. Mit dem Service Pack 1 (www.microsoft.de) wird er behoben. Alternativ können Sie auch die Webseite support.microsoft.de aufrufen und oben links in der deutschsprachigen Knowledgebase nach dem Begriff „D306676“ suchen. Als Suchergebnis erhalten Sie einen Link zu einem Patch, der das Problem ebenfalls behebt.

GeForce FX – lohnt sich's?

Ich besitze einen Athlon XP 2100+ sowie 512 MB DDR-RAM und das Elitgroup K755A. Meine Grafikkarte ist eine GeForce2 GTS, die für meinen PC natürlich unterdimensioniert ist. Ich brauche also eine neue Grafikkarte. Zwei scheinen mir besonders interessant, allerdings weiß ich nicht, wie gut die beiden zu meinem Prozessor passen. Es kämen die Radeon 9700 und der neue GeForce FX in Frage. Meine Wunschplatine soll also DirectX 9 unterstützen und auch etwas länger halten. Können Sie mir bitte sagen, welche Karte vom



GRAFIKPROBLEME: Damit Grand Theft Auto 3 unter Windows XP ohne Grafikfehler läuft, müssen Sie einen kleinen Windows-Patch von der Microsoft-Webseite herunterladen und installieren. Besuchen Sie dazu die Webseite support.microsoft.com und suchen Sie in der Knowledge Base nach dem Eintrag „D306676“.



CPU-CHECK Oft werden neue Prozessoren wie der AMD Athlon XP auch von alten Sockel-A-Mainboards unterstützt – einzige Voraussetzung ist ein aktuelles BIOS.



ANSPRUCHSVOLL Für Splinter Cell sollten Sie wenigstens eine DirectX-8-kompatible Grafikkarte Ihr Eigen nennen, um alle Grafikeffekte ruckelfrei zu genießen.

Preis-Leistungs-Verhältnis her am besten zu meinem System passt?

CHRISTOPH ZIMMERMANN, PER E-MAIL

Bei den neuesten Grafikkarten wie den Radeon 9700ern sowie den neuen GeForce-FX-Platinen müssen Sie immer von einem sehr schlechten Preis-Leistungs-Verhältnis ausgehen. Wir empfehlen Ihnen die Radeon 9700 Pro (ca. 450 bis 500 Euro), denn im Vergleich zum GeForce FX (ca. 500 bis 600 Euro) ist sie etwas günstiger. Welche Chipvarianten Nvidia mit dem GeForce FX auf den Markt bringt, ist immer noch unklar – ebenso wie die 3D-Leistung der neuen Platinen. Fest steht: Die Treiber der Radeon 9700 Pro sind stabil und ihr Preis wird vermutlich zum Start der GeForce-FX-Platinen Ende Januar/Anfang Februar weiter sinken.

Grafikkarte – welche kaufe ich?

Ich stehe vor der Entscheidung, ob ich mir einen Aldi-PC oder einen PC von DELL kaufe. Welche Grafikkarte ist denn besser? Die Geforce4 Ti-4200 oder die Radeon 9700? Der Prozessor, den ich mit der Platine einsetzen möchte, soll ein Pentium 4 2,3 GHz sein.

WILHELM WILD, PER E-MAIL

Die Radeon 9700 ist der Geforce4 technisch voraus, da sie die bald erscheinende Spieleschnitt-

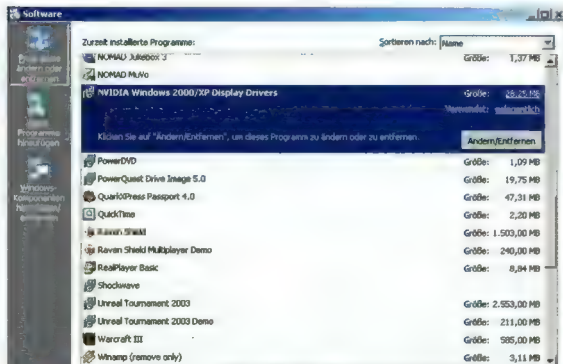
stelle DirectX-9 bereits unterstützt. Wirklichen Nutzen daraus können Sie aber noch nicht ziehen, da selbst aktuelle 3D-Spiele oft nur DirectX-7-Grafikeffekte verwenden – ein aktuelles Beispiel ist **Unreal Tournament 2003**. Eine Geforce4 Ti-4200 wird Ihnen je nach Spielevorlieben wenigstens die nächsten zwölf Monate ruckelloses Spiel Spaß ermöglichen.

Wie lösche ich mein BIOS?

Ich habe mir irgendwann einmal im BIOS ein Passwort eingerichtet. Jetzt wollte ich ins BIOS hinein, um eine Einstellung zu verändern, das BIOS verweigert aber mein altes Passwort. Ich habe es in allen denkbaren Möglichkeiten eingegeben – was kann ich tun, um die Passwort-Abfrage zu umgehen?

JONAS MARCKERT, PER E-MAIL

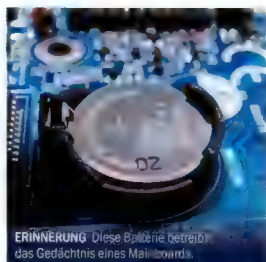
Es gibt einen Weg. Ihre Passwortdaten werden im so genannten CMOS-Speicher auf dem Mainboard gespeichert. Dieser Speicher wird von einer kleinen, flachen Batterie gespeist. Um den Speicher zu löschen, schalten Sie zuerst Ihren PC aus, entfernen anschließend den Netzstecker und schrauben dann die Seitenverkleidung des Gehäuses ab. Bevor Sie jetzt in das Gehäuse fassen, sollten Sie mit der Hand eine Heizung berühren, um Schaden an der Hauptplatine zu vermeiden.



TRICKREICH? Neue Grafikkartentreiber installieren Sie einfach immer neu. Sollten Probleme auftreten, deinstallieren Sie ihn über das Software-Menü und installieren Sie ihn nach einem Neustart erneut.

Auf dem Bild rechts haben wir exemplarisch eine Flachbatterie abgebildet. Wenn Sie die Batterie auf Ihrem Mainboard ausfindig gemacht haben, müssen Sie ihren Stromkreislauf für zehn bis 15 Sekunden unterbrechen. Wird die Batterie auf der flachen Oberseite von einer Kontaktfeder fixiert, so schieben Sie einfach ein Stück Papier zwischen die Batterie und den oberen Kontakt. Wenn die Batterie am Rand von einer oder zwei Klemmen gehalten wird, müssen Sie einen kleinen Schraubenzieher benutzen, um die Batterie zu lösen. Bitte vermeiden Sie es, während des Vorgangs andere PC-Komponenten wie die Grafikkarte zu berühren, um unnötige PC-Probleme zu vermeiden.

BERND HOLTMAIER



ERINNERUNG Diese Batterie betreibt das Gedächtnis eines Mainboards.

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware
Dr.-Mack-Straße 71
90762 Fürth

oder e-mail als E-Mail an

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

ALTERNATE

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP[illegible]

MAINBOARDS

[illegible]

CORSAIR
12 MB DDR-RAM



CPU & RAM

[illegible]

Socket/Chip RAM

[illegible]

Socket/Chip RAM

[illegible]

wir die verwendbaren
Güter - Ressourcen:

S: SD-RAM +: auch ECC
D: DDR-RAM +: nur ECC-Modell
R: RD-RAM +: 32 MB RD-RAM

PC-

| AVANCE | Forbo | Tower | Natzeil | € | CHIEFTEC | Forbo | Tower | Natzeil | € |
|---------|-------|-------|---------|----|----------|---------|-------|---------|-----|
| AV 5011 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5011 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5012 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5012 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5013 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5013 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5014 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5014 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5015 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5015 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5016 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5016 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5017 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5017 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5018 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5018 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5019 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5019 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5020 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5020 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5021 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5021 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5022 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5022 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5023 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5023 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5024 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5024 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5025 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5025 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5026 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5026 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5027 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5027 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5028 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5028 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5029 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5029 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5030 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5030 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5031 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5031 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5032 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5032 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5033 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5033 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5034 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5034 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5035 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5035 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5036 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5036 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5037 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5037 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5038 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5038 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5039 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5039 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5040 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5040 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5041 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5041 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5042 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5042 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5043 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5043 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5044 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5044 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5045 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5045 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5046 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5046 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5047 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5047 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5048 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5048 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5049 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5049 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5050 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5050 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5051 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5051 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5052 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5052 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5053 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5053 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5054 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5054 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5055 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5055 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5056 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5056 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5057 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5057 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5058 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5058 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5059 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5059 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5060 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5060 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5061 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5061 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5062 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5062 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5063 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5063 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5064 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5064 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5065 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5065 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5066 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5066 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5067 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5067 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5068 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5068 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5069 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5069 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5070 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5070 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5071 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5071 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5072 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5072 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5073 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5073 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5074 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5074 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5075 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5075 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5076 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5076 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5077 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5077 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5078 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5078 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5079 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5079 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5080 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5080 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5081 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5081 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5082 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5082 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5083 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5083 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5084 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5084 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5085 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5085 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5086 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5086 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5087 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5087 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5088 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5088 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5089 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5089 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5090 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5090 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5091 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5091 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5092 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5092 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5093 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5093 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5094 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5094 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5095 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5095 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5096 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5096 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5097 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5097 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5098 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5098 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5099 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5099 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |
| AV 5100 | grün | Mid. | grün | 94 | 70 5100 | schwarz | Mid. | 150 W | 194 |

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sicher gestellt werden.

ALTERNATIVE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

CD-RECORDER

| CD-RW ATAPI | bulk | Kil/ret. |
|--------------------------------|-------|----------|
| 10/40/40 NEC NR 9100 | 73,- | 84,- |
| 10/40/40 NEC NR 9100 | 73,- | 84,- |
| 12/48/48 M/SLIM CR 40KE TE | 79,- | 84,- |
| 12/40/40 SONY CR2116-1-6G | 84,- | 84,- |
| 12/48/48 AOPEN CRW 40KE | 74,- | 74,- |
| 16/48/48 ASUS CRW 4816A | 99,- | 99,- |
| 16/48/48 BENC CRW 4816A | 99,- | 99,- |
| 16/48/48 CIBERDATA CRW4816 | 79,- | 79,- |
| 16/48/48 10 GCE R/R | 77,- | 79,- |
| 16/48/48 M/SLIM 5148 | 67,- | 72,- |
| 16/48/48 P.H.I. P. P/504816 | 74,- | 74,- |
| 16/48/48 SAMSUNG CRW 48B | 74,- | 74,- |
| 16/48/48 SAMSUNG SW-748 | 77,- | 79,- |
| 16/48/48 TEAC CD-W548 | 99,- | 104,- |
| 24/48/48 YAMAHA CRW F1 | 99,- | 114,- |
| 24/48/48 YAMAHA CRW-F1 schwenk | 109,- | 114,- |
| 24/48/48 LITE CRW CR-548 | 72,- | 72,- |
| 24/48/48 P-EXOR PEX V4824TA | 114,- | 124,- |
| 24/48/48 PLEXTOR P4824TA | 124,- | 124,- |
| 24/48/48 SONY CR0216-1 | 74,- | 74,- |
| 24/48/48 TRAXDATA CDWR48/248 | 79,- | 84,- |
| 24/52/52 AOPEN CRW 5224 | 94,- | 94,- |
| 24/52/52 ASUS CRW 52-48 | 94,- | 94,- |
| 24/52/52 LITEON LTR-5224S | 94,- | 94,- |
| 24/52/52 TRAXDATA CDWR52/248 | 99,- | 104,- |

CD-RW USB2.0

| bulk | Kil/ret. |
|--------------------------------|----------|
| 8/16/24 PLEXTOR CR-S08TU | 179,- |
| 8/16/24 TEAC CD-RW200P | 189,- |
| 12/48/48 LITEON XP-40122 | 159,- |
| 12/48/48 PHILIPS S24CD00 | 179,- |
| 12/48/48 SONY CRW 48 | 169,- |
| 12/48/48 AOPEN HW4850 | 159,- |
| 24/48/48 YAMAHA CRW-F1 | 199,- |
| 24/48/48 YAMAHA CRW-F1 schwenk | 274,- |
| 24/48/48 P-EXOR PEX V4824TA | 224,- |
| 24/48/48 PLEXTOR P4824TA | 224,- |
| 24/48/48 SONY CR0216-1 | 74,- |
| 24/48/48 TRAXDATA CDWR48/248 | 79,- |

CD- & DVD-ROM

| CD-RW ATAPI | bulk | retail |
|------------------------------|------|--------|
| 52x AOPEN CD652E | 27,- | 37,- |
| 52x ASUS CD652E | 27,- | 37,- |
| 52x BENC CD 652A | 27,- | 37,- |
| 52x CIBERDATA CD652A | 27,- | 37,- |
| 52x LITEON LTN52x | 27,- | 37,- |
| 52x M/SLIM 8152 | 24,- | 26,- |
| 52x NEC CD-3020A | 27,- | 37,- |
| 52x SAMSUNG SC-152LE | 27,- | 37,- |
| 52x SAMSUNG SC-152LE schwenk | 27,- | 37,- |
| 52x SONY CD652E | 27,- | 37,- |
| 52x TEAC CD-652E | 37,- | 39,- |
| 52x M/SLIM TR 54x MAX | 37,- | 39,- |
| 52x TRAXDATA CDWR52 | 37,- | 39,- |

| CD-RW+DVD ATAPI | bulk | Kil/ret. |
|----------------------------------|-------|----------|
| 10/20/40/12x PLEXTOR PX-320A | 154,- | 154,- |
| 10/32/40/12x Ph. Lins. PBCO3210G | 89,- | 104,- |
| 10/32/40/12x SAMSUNG SC-320 | 99,- | 109,- |
| 10/32/40/12x SAMSUNG SC-320 | 104,- | 109,- |
| 10/32/40/12x TOSHIBA SD-R312 | 99,- | 129,- |
| 10/32/40/12x TOSHIBA SD-R312 | 99,- | 129,- |
| 24/48/40/12x SAMSUNG SW 348 | 129,- | 129,- |

PHILIPS PBCO3210G

10/32/40/12x CD-RW+DVD

ATAPI, Seamless-Link, Mount Recorder, bulk



€ 89,-

CD-RW: schreibend CD-RW / schreibend CD-R / lesen CD / lesen CD / lesen DVD
DVD-Recorder: wiederbeschreibende DVD / schreibend DVD / lesen DVD

Interne Brandzeit
~10-

DVD-RECORDER

| DVD-RW ATAPI | € |
|--------------------------------|-------|
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 bulk | 395,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |
| 11/12/8x TOSHIBA DV-R6012 | 409,- |

DVD±R/RW ATAPI

24/48/48 SONY DR-500A mini 409,-
24/48/48 NEC NR 100A mini 309,-

AOPEN DWRW2412PRO

2/2/18x DVD±R+RW

ATAPI, Just-Link, Lossless-Linking, retail incl. News 5, Videostudio 6, PowerDVD XP 6.0 & NeoDVD 3.0



€ 349,-

DVD+RW ATAPI

24/48/48 AOPEN DWRW2412PRO mini 389,-
24/48/48 HP DVD+RW 2400 419,-
24/48/48 P.H.I. P. DVD+RW2200 419,-
24/48/48 P.H.I. P. DVD+RW2200 419,-
24/48/48 RICOH MP125A-D 369,-
24/48/48 TRAXDATA TR4000 369,-

DVD+RW USB 2.0/RW

24/48/48 HP DVD+RW 2400 509,-

IDE-FESTPLÄTTE

TEAC DV-516E

16/48x DVD-ROM

ATAPI, bulk



€ 54,-

IBM

| GB | ms/Cache/UPM | € |
|--------|-----------------------|------|
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 79,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |
| 15.000 | 20.5 / 12/2048 / 7200 | 99,- |

SAMSUNG

| GB | ms/Cache/UPM | € |
|------|-----------------|------|
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 89,- |

SEAGATE

| GB | ms/Cache/UPM | € |
|------|-----------------|------|
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 74,- |

EXCELSTOR

| GB | ms/Cache/UPM | € |
|------|-----------------|------|
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 49,- |

USB & FireWire

ADVANCE

| GB | ms/Cache/UPM | € |
|------|-----------------|------|
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |

MAXTOR

| GB | ms/Cache/UPM | € |
|------|-----------------|------|
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 72,- |

Diverse

| GB | ms/Cache/UPM | € |
|------|-----------------|-------|
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |
| 20.0 | 9.2/1048 / 7200 | 164,- |

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Player

| | | |
|-----------------------------|------------------|-------|
| CYBERHOME CH-DVD 405 | silber & schwarz | 119,- |
| YRHRHOME CH-DVD 505 | silber & schwarz | 159,- |
| C DVD-4730 | silber | 189,- |
| G DVD 5135 2-Comb (DVD+VCR) | silber | 379,- |
| MI,STEK v56 L C | silber | 119,- |
| Mc,STEK v56 L C | silber | 134,- |
| TOSH BA SD-220E | silber | 199,- |
| TOSH BA SD-510E | silber | 449,- |

HARDWARE

Gerüchte um R350

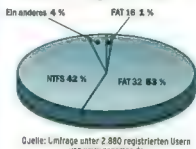
Ati soll bereits das so genannte Tape-out des Radeon-9700(-Pro)-Nachfolgers mit dem Codenamen R350 durchgeführt haben. Das bedeutet, dass nun erste Prototypen gefertigt werden könnten. Der R350 soll höher getaktet sein als die aktuellen Radeon-9700-Pro-Chips und wird vermutlich zur diesjährigen CeBIT vorgestellt.
Info: www.ati.com

Heimlich aufgepoltert

Nachdem sich Nvidia mit der undurchsichtigen Namensgebung der GeForce4-Grafikkarten bereits in die Nesseln gesetzt hat, folgt nun ein weiterer Verwirr-Trick. Ohne großes Aufsehen ersetzt man nämlich die aktuelle GeForce4-Ti-Serie durch aktualisierte Grafikchips mit AGP-8X-Unterstützung. Der offizielle Nachfolger des Ti-4600 heißt demnach „Ti-4800“, der etwas langsamere Ti-4400 soll „Ti-4800 SE“ heißen. Die Taktfrequenzen sollen laut Nvidia nicht geändert werden – allerdings werden über kurz oder lang sicherlich übertaktete Spezialanfertigungen einiger Hersteller auf den Markt kommen.

Info: www.nvidia.de

Welches Dateisystem nutzen Sie?



Das Dateisystem gibt eingeschränkt Auskunft über die Betriebssysteme. Demnach verwenden mehr als 40 Prozent Windows 2000/XP und mehr als die Hälfte Windows 98 und Me.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen komplizierten Puzzles, neuen Endgameern und vertrackten Levels!

0190-824834*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

TRUST 365L WEBCROLL OPTICAL DESKSET

Funktionsreiches Tastatur-Flaggschiff



UMFANGREICH Mit Kabel-Tastatur und Funk-Maus bietet Trust ein vergleichsweise günstiges Eingabepaket an.

Das neue Tastatur-/Maus-Set von Trust (Tel.: 0800-0087878) besitzt 33 zusätzliche Funktionstasten, die vollständig programmierbar sind. Damit lassen sich Windows-Funktionen sowie Büro-Software wie Microsoft Office leicht ansteuern. Auch E-Mails oder die Systemlautstärke können Sie leicht einstellen. Die Tastatur wird mit einer optischen Funk-Maus geliefert, die Akkus und Ladegerät gleich mitbringt. Das Webscroll Optical Deskset kostet 55 Euro.

SPEEDLINK APHRODITE 5.1

Günstiger Digitalklang

Das SL-8245 Aphrodite von Speedlink (Tel.: 01805-125133) besitzt 32 Watt Effektivleistung (RMS) und verfügt über sechs analoge Eingänge sowie über eine Kabelfernbedienung. Mit dieser können Sie das Boxensystem einschalten und auch die Gesamtlautstärke sowie die Lautstärke des Subwoofers und der Rear-Lautsprecher regeln. Das günstige 5.1-System ist bereits im Handel erhältlich und kostet 70 Euro.

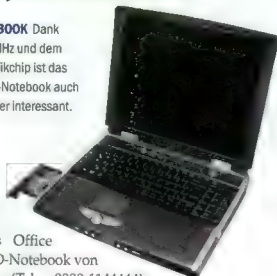


MARKIG Die Leistungsangabe „900 Watt“ meint nicht die effektive Leistung, denn die beträgt 32 Watt.

4MOVE! OFFICE 2600PD

Heißes Notebook

POWERBOOK Dank 2.600 MHz und dem M9-Grafikchip ist das 4move!-Notebook auch für Spieler interessant.



Das Office 2600PD-Notebook von Atelco (Tel.: 0800-1144444) verwendet eine Mobility-Radeon-9000-Grafikkarte mit 64 MByte Speicher, 256 MB PC2100-Hauptspeicher und eine 40-Gigabyte-Festplatte von Hitachi. Das 15-Zoll-Display erlaubt Auflösungen von bis zu 1.280x1.024 Pixeln. Als Laufwerk verbaut Atelco ein CD-RW/DVD-Laufwerk, mit dem Sie DVD-Filme anschauen und CDs brennen können. Das Paket aus Notebook und Leder Tasche kostet 1.999 Euro.

CREATIVE MOUSE OPTICAL

Nager ohne Kabel

PROBLEMLOS

Auch Linkshänder können Creatives erste Maus problemlos bedienen.



Creative (Tel.: 00353-14380000) hat vor kurzem angekündigt, auch Mäuse und Tastaturen zu bauen. Das erste Gerät der neuen Produktlinie nennt sich Creative Mouse Optical und besitzt eine Auflösung von 400 dpi. Neben zwei Funktionstasten verfügt die Mouse Optical auch über ein Mäusrad mit integrierter dritter Maustaste. Das Gerät wird durch zwei AA-Batterien gespeist und schaltet sich nach kurzer Aus-Zeit in einen Energiesparmodus. Der Preis liegt bei 40 Euro.

INTEL ÜBER HYPER-THREADING

„Spiele für Intels HT-Prozessoren kommen!“

PC Games: Durch die neue Hyper-Threading-Technik (kurz: HT) des Pentium 4 ab 3,06 GHz werden Rechenaufgaben auf mehreren virtuellen Prozessoren ausgeführt, obwohl der PC nur ein Prozessor zur Verfügung steht. Neuheiten wie Unreal Tournament 2003, Age of Mythology oder Aquanox 2 verwenden sechs von zehn möglichen Rechenprozessen (Threads), allerdings ist oft keine Performance-Steigerung mit HT messbar. Woran liegt das?

Werner: „Wenn eine Anwendung mehrere Threads startet, heißt das noch lange nicht, dass diese auch parallel ablaufen können. Oft müssen unterschiedliche Threads aufeinander warten, so dass einer eingefroren wird, um auf das Rechenergebnis eines anderen zu warten. Hyper-Threading bringt dann Vorteile, wenn mehrere Threads parallel ablaufen – und selbst dann ist der Performance-Gewinn nicht immer messbar.“

PC Games: In welchen Bereichen können Spiele von Hyper-Threading profitieren?



HANS-JÜRGEN WERNER Pressesprecher bei Intel Deutschland.

Werner: „Zum Beispiel bei der Sound-Engine, denn die lässt sich rechenintensiv oft gut vom Rest des Spiels abkoppeln. Wir werden hier Performance-Steigerungen sehen, wenn Spieler mit aufwendigerer Soundumgebung, z. B. Dolby Digital 5.1, auf den Markt kommen. Auch die Künstliche Intelligenz oder die Physik eines Spiels lassen sich gut via Hyper-Threading beschleunigen. Je aufwendiger die optimierte KI oder die Sound-Engine wird und je öfter diese verwendet wird, desto größer fällt auch der gesamte Performance-Gewinn aus.“

PC Games: Warum sollten Spieler zu einem Hyper-Threading-Prozessor greifen?

Werner: „Mit Hyper-Threading können Anwender während des Spielens andere Programme parallel laufen lassen, zum Beispiel eine Firewall, einen Virenschoner oder eine MP3-Software – und das ohne Performance-Verlust. Und die Spiele, die mehrere Threads zur gleichen Zeit auf den Weg schicken und diese auf Hyper-Threading abstimmen, werden kommen.“

ATI RADEON 9500 PRO

Schneller als Geforce4 Ti-4600

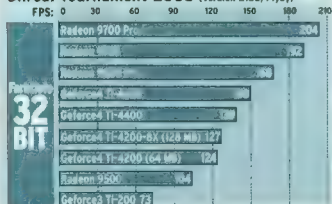
Kurz vor Redaktionsschluss schickte uns ATI eine Referenzplatine mit dem brandneuen Grafikchip Radeon 9500 Pro – und die ersten Testergebnisse sind überragend. In vier von fünf Spiele-Benchmarks war die Platine schneller als eine Geforce4 Ti-4600. Sie verwendet den gleichen Grafikchip und die gleichen Taktfrequenzen (275/540 MHz) wie die aktuellen Grafikkarten der Radeon-9700-Serie, allerdings mit einem Unterschied: Der 9500 Pro kann den Grafikspeicher nur über zwei 64-Bit-Speichercontroller ansprechen, die 9700er-Serie besitzt pro Chip vier Speichercontroller. Grafikkarten mit dem schnellen DirectX-9-Chip werden im Laufe des Monats von Elsa, Hercules, Sapphire, Enmíc, Xelo und Gigabyte für Preise zwischen 250 und 300 Euro angeboten. Einen ausführlichen Härtetest der ersten verkaufsbereiten Platinen lesen Sie bereits in der nächsten PC Games.

Info: www.ati.de

Premiere: Radeon 9500 Pro

250 bis 300 Euro sind für eine Grafikkarte mit dem neuen Radeon 9500 Pro fällig – und sie sind gut investiert.

Unreal Tournament 2003 (Version 2136, Flyby)



Die neuen Radeon-Platinen laufen nicht nur in UT 2003 den Geforce4-Grafikkarten den Rang ab. In der nächsten Ausgabe liefern wir Ihnen einen detaillierten Test der ersten Verkaufsplatinen und ausführliche Benchmarks.

Einrichtung: Athlon XP 2600+ / Mörse2-Mainboard, 512 MB DDR-SRAM (DDR333), Detektor 40,72, AG 6.13.10 6218, Standarderstellung



ÜBERFLIEGER

PC Games konnte eine Referenzplatine mit dem neuen Chip testen.

UT 2003 in 64 Bit

Auf der Computermesse Comdex hat AMD eine überarbeitete 64-Bit-Version von Unreal Tournament 2003 vorgestellt. Das bringt „höhere Leistung und vollkommen neue Möglichkeiten“, so Entwickler Mark Rein in einer AMD-Pressemitteilung. Sobald die ersten 64-Bit-Prozessoren verfügbar sind, wird das 64-Bit-Update erhältlich sein. Info: www.amd.de

Ruhe im Karton

Um PC-Lärm zu vermeiden, bietet Innovative ein Set aus sieben geräuschkämmenden Matten an, die Sie in Ihrem PC-Gehäuse verkleben können. Das Paket besteht aus vier Matten aus Wollfilz sowie Graphitschicht und Noppenschäum-Oberfläche sowie drei Dämm-Matten aus Weichschaum mit Oberflächenveredelung. Die Matten sind selbstklebend und temperaturbeständig bis 90 Grad. Das Professional Set kostet knapp 30 Euro.

Info: www.innovatek.de

Intels neuer Chipsatz

Der neue E7205-Chipsatz (Codename „Granite Bay“) unterstützt zwei DDR-Speicherkanaäle und erreicht mit DDR266-Speicher eine maximale Bandbreite von 4,3 GByte pro Sekunde und beherrscht AGP 8X. Info: www.intel.de

Hier können Sie gewinnen

Mit PC Games und Saitek (www.saitek.de) können Sie in diesem Monat ein Action-Paket gewinnen, das es in sich hat. Passend zur Vollversion des heißen Unterwasser-Spektakels Aquanox 2 spendiert Saitek zusätzlich den kraftverstärkten Profi-Joystick Cyborg3D Force (ca. € 100,-) und das ebenfalls rüttelstarke P2500 Rumble Pad (ca. € 35,-). Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.01.2003 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Saitek, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Würden Sie in Ihren PC eine Wasserkühlung einbauen??

- ☐ Ja, die baue ich selbst ein.
- ☐ Ja, aber nur mit technischer Hilfe.
- ☐ Nein, das brauche ich nicht.
- ☐ Nein, ich wüsste nicht, wie.

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Saitek Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG. Es nimmt teil, wer bis zum 20.01.2003, die Rechtezeit, ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name veröffentlicht wird.



Neujahrs-Hardware

PC Games wirft für Sie einen Blick in die Hardware-Zukunft. Was Sie erwartet? DDR-II-Speicher, ultraschnelle Festplatten, der neue Pentium 5 und noch viel mehr!

Wer heutzutage bei PC-Hardware mitreden will, muss ständig auf dem Laufenden bleiben. Alle sechs Monate erscheinen neue Grafikkarten, Mainboardchips – und im Quartalsturnus schnellere Laufwerke und Hauptprozessoren. Wir haben uns für Sie auf die Suche nach den Hardware-Trends 2003 gegeben und diese nach Kategorien sortiert. Damit erleben Sie im neuen Jahr sicherlich keine großen Überraschungen mehr. Investitionsspanik ist jedoch nicht angebracht: Die reale Halbwertszeit von Computerprodukten ist zurzeit höher als die „gefühlte“. Ein High-End-PC von Dezember 2001 (Athlon XP 1800+, GeForce3 Ti-500 und KT266A-Mainboard, DDR266-RAM) ist für moderne Spiele vollkommen ausreichend – und auch im nächsten Jahr wird sich daran nicht viel ändern. BERND HOLTSMANN



Hauptprozessoren

AMD bringt den Athlon 64 – aber wann ist er erhältlich?

Für den Desktop-Bereich heißt AMDs erster 64-Bit-Prozessor „Athlon 64“. Der wird aber vermutlich erst Mitte 2003 in den Handel kommen. Informationen über Preise und die Rechenleistung gibt es noch nicht. Intel baut im ersten Halbjahr 2003

unter dem Codenamen „Prescott“ den Pentium 5. Parallel dazu wird man auch Prozessoren mit einem Frontside-Bustakt von effektiv 800 MHz (4x200 MHz DDR) anbieten, die mit passenden Chipsätzen auch DDR400-Speicher verwenden. Wenn Sie Ihrem PC ein neues Rechenherz spendieren wollen, dann sollten Sie das entweder gleich in den nächsten Monaten erledigen oder die nächste CPU-Generation abwarten.

„Zum Sparen bleibt genügend Zeit. AMDs Athlon 64 und Intels Pentium 5 erscheinen vermutlich erst Mitte 2003.“



Grafikkarten

DirectX 9 heißt die neue Grafikschnittstelle.

Schon seit zwei Monaten gibt es dank ATI DirectX-9-Grafikkarten – erste Platinen mit Nvidias GeForce FX sollen Ende Januar/Anfang Februar in den Handel kommen. Aber was bringt der Aufwand, wenn noch die Spielschnittstelle DirectX 9 fehlt? Die neuen Technik-Features werden 2003 keine besonders große Rolle spielen. Die Hardwarebasis für DirectX-9-Spiele ist mittlerweile so groß, dass sich DX-8-Spiele rentieren. Bis das auch auf DirectX-9 zutrifft, vergeht noch mindestens ein Jahr. Wenn Sie bereits eine DirectX-8-Karte besitzen, können Sie die jetzt erscheinende DirectX-9-Generation durchaus überspringen oder Mitte/Ende 2003 nach einem Schnäppchen suchen.

„Doom 3 ist ein Grund, sich 2003 eine DirectX-9-Platine zu kaufen.“



Soundkarten

Braucht man noch Steckkarten?

Die neuen integrierten Sound-Lösungen von Nvidia und VIA werden Spielern ausreichend Power bieten können, so dass PCI-Karten eigentlich nur noch für Musiker Sinn machen. Mit einer Ausnahme: Solange Spiele-Entwickler weiterhin die 3D-Soundschnittstelle EAX Advanced HD unterstützen, bieten Creative's Audigy-Platinen weiterhin einzigartigen Spiele-Sound. Zum MP3-Hören und DVD-Anschauen brauchen Sie bereits jetzt keine separate Soundkarte mehr. Auf Mainboards verbaute Soundchips sind ausreichend und werden besser.

„Onboard-Sound taugt bereits jetzt für MP3 und DVD-Video.“

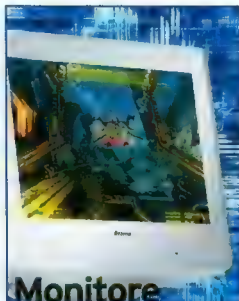


Festplatten

Mit 2003 kommt ein neuer Standard.

Serial ATA – so heißt der neue Anschluss-Standard für neue Festplatten 2003. Die maximale Datenübertragung beträgt stolze 150 Megabyte pro Sekunde, wobei das Verbindungskabel auf nur sieben Pole verkleinert wird. Serial-ATA-Festplatten haben eine noch höhere Datendichte und drehen mit bis zu 10.000 Umdrehungen pro Minute. Wenn Sie Ihren Datenfuhrpark mit Serial ATA aufrüsten wollen, sollten Sie bis zum zweiten Quartal warten – dann gibt es entsprechende Mainboards und Festplatten. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns mit der Seagate Barracuda V S-ATA sogar die erste Serial-ATA-Festplatte, 120 Gigabyte, 7.200 Umdrehungen und 2.048 Kilobyte Zwischenspeicher.

„Serial-ATA und IDE-Festplatten existieren 2003 nebeneinander.“



Monitore

TFT oder Kathodenstrahler?

Flachbildschirme unterhalb von 25 Millisekunden Reaktionszeit sind noch die Ausnahme, bis 40 ms leider die Regel. Schnelle Actionspiele sind damit unspielbar. Allerdings haben LG und Videoseven bereits Flüssigkristallbildschirme angekündigt, die mit einer Reaktionszeit von nur 16 Millisekunden auch für den Einsatz mit Unreal 2, Doom 3 und anderen Ego-Shootern eine Überlegung wert sind. Die ersten Modelle sollen ab 500 Euro kosten und 3D-Spiele bis 62 Bilder pro Sekunde darstellen können.

„Ego-Shooter mit TFTs? 2003 ist das kein Problem mehr.“

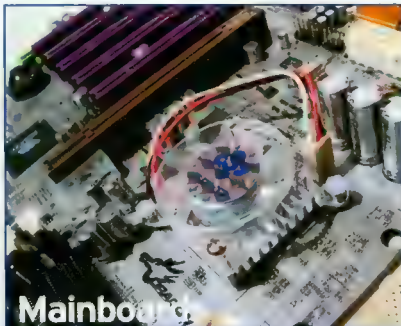


Hauptspeicher

Performance-Partner: DDR400 und Nforce2

Die Pläne des Speicher-Herstellers Samsung sind klar. DDR II wird vorerst nur auf Grafikkarten eingesetzt und als Hauptspeicher im nächsten Jahr erscheinen. Damit müssen RAM-Fabrikannten 2003 mit DDR I beziehungsweise PC400-RAM überbrücken, für den es allerdings keine offizielle Spezifikation gibt. Wenn AMD die ersten Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bustakt bringt, werden Nforce2-Mainboards mit AMDs Athlon-XP-Prozessoren und PC400-RAM die absoluten Performance-Meister.

„DDR-II-Hauptspeicher wird es erst 2004 geben.“



Mainboard

Ob Intel oder AMD – der Mainboard-Chipsatz zählt.

Während Intel für den „Prescott“ vermutlich wieder zahlreiche eigene Mainboard-Chipsätze fertigt, entwickeln sich Nforce2-Platinen 2003 wahrscheinlich zum Verkaufsführer. Doch Konkurrent VIA werbelt bereits am KT400A-Chipsatz, der angeblich ein Zweikanal-Speicherinterface besitzen soll. Über einen Nachfolger des Nforce2 gibt es weder Informationen noch Gerüchte, der Chipsatz ist also eine sichere Investition für ein stabiles und schnelles AMD-System.

„Nforce2 wird 2003 sicherlich ein Verkaufsschlager.“

SCHWERGEWICH: Der neue Geforce-FX-Grafikchip braucht einen sehr aufwendigen Kupfer-Mehrkörper, der allein fest als Analogum nicht zu sein soll.

Pixeltriebwerk

Nvidia startet mit der neuen Geforce-Generation ins neue Jahr. **500 MHz Chip-takt und 1.000 MHz Speichertakt** - das sind die Eckdaten des Geforce FX.

Mit dem Radeon 9700 besitzt Grafikchiphersteller Ati momentan den schnellsten 3D-Chip, der auf Grafikkarten verbaut wird. Über den Konkurrenzchip der Firma Nvidia (Geforce-Grafikchip-Familie) hörte man lange Zeit nur Gerüchte. Jetzt hat Nvidia endlich einige Geheimnisse um den neuen 3D-Muskelmann gelüftet. Durch einen kleineren Fertigungsprozess (13-Mikrometer-Fertigung) will Nvidia 500 MHz Chiptakt aus dem Top-Modell des Geforce FX herauskitzeln. Mit der bisherigen 0,15-Produktionstechnik wäre bei 300 MHz die technische Grenze erreicht. Die neue Fertigungsweise und die vielen technischen Neuerungen haben allerdings ihren Preis, denn die ersten im Handel erhältlichen Karten sollen Ende Januar/Anfang Februar zwischen 500 und 600 Euro kosten.

Im Vergleich zu den aktuellen Geforce4-Ti-Grafikkarten hat Nvidia beim Geforce FX die Pixelpipelines von vier auf acht verdoppelt. Das bedeutet aber nicht, dass sich die Leistung verdoppelt. Pro Sekunde berechnet der Geforce FX bis zu vier Milliarden Pixel (4

GPixel/s). Dazu benötigt die Platine aber Strom – und zwar direkt vom Netzteil des PCs. Das kernen Sie woher? Die längst ausgelassenen Grafikkarten mit dem Voodoo5 5500 von 3dfx verlangten ebenfalls nach einer zusätzlichen Energiequelle, ebenso wie der aktuelle DirectX-9-Chip von Ati: Radeon 9700 Pro.

Wo viel Strom verbraucht wird, entwickelt sich viel Wärme. Die wird auf den Geforce-FX-Karten durch einen ungefähr ein Kilo schweren kupfernen Sandwichkühlkörper abgeleitet. Er umfasst die Grafikkarte und bedeckt den Grafikchip und den Speicher. Es werden drei Heatpipes eingesetzt, um die Hitze vom Chip an Kupferlamellen abzugeben. Die Lamellen

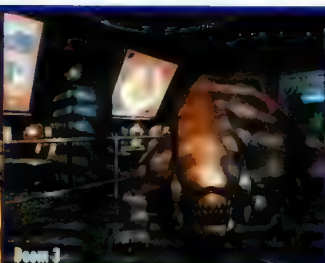
Welche Spiele der nächsten sechs Monate haben die beste 3D-Grafik? Wir präsentieren Ihnen einige der Kandidaten!



Command & Conquer Generals



Silent Hill



Doom 3

Geforce FX im Technikvergleich

Wie schlägt sich der neue Geforce FX im Vergleich zum Geforce4 Ti-4200-8X und den neuen Radeon-Platinen?

| | Geforce4 Ti-4200-8X | Geforce FX (NV30) | Radeon 9500 | Radeon 9700 Pro |
|-----------------------------|--------------------------|--------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Transistorenzahl | 63 Mio. | 125 Mio. | 107 Mio. (teils ungenutzt) | 107 Mio. |
| Chiptakt | 250 MHz | Bis 500 MHz | 275 MHz | 325 MHz |
| Speichertakt (effektiv) | 513 MHz | Bis 1.000 MHz | 540 MHz | 620 MHz |
| Speicher-Interface | 128 Bit, DDR-I | 128 Bit, DDR-II | 128 Bit, DDR-I | 256 Bit, DDR-I |
| Zykluszeit | 4 ns oder besser | 1,8 bis 2,2 ns | 3,6 ns oder besser | 2,9 ns |
| Externer Stromanschluss | Nein | Ja | Ja | Ja |
| Pixel-Pipelines | 4 | 8 | 4 | 8 |
| Texturen pro Takt/ pro Pass | 2/4 | 1/16 | 1/16 | 1/16 |
| Vertex-Shader-Einheiten | 2 (125 Mio. Eckpunkte/s) | 9 (375 Mio. Eckpunkte/s) | 4 (275 Mio. Eckpunkte/s) | 4 (325 Mio. Eckpunkte/s) |
| Anisotroper Texturfilter | Bis 8:1 trilinear | Bis 8:1 trilinear | Bis 16:1 trilinear | Bis 16:1 trilinear |
| Preis | € 220,- | € 500,- bis € 600,- | € 230,- | € 450,- |
| Verfügbarkeit | Erhältlich | Februar 2003 | Erhältlich | Erhältlich |

Nvidias Neuling wurde gegenüber der Geforce4-Ti-Reihe stark verbessert. Lediglich bei der Kantenglättung und Texturfilterung hat man sich weniger Mühe gegeben. Im nächsten Monat sollten erste Spiele-Benchmarks zeigen, wie der Geforce FX im Vergleich zum Radeon 9700 Pro abschneidet.

werden von dem kanalisierten Luftstrom eines Lüfters gekühlt – und der bläst die warme Luft schließlich direkt aus dem Gehäuse. Die Lüftung nimmt übrigens den PCI-Slot unter dem AGP-Steckplatz in Beschlag, so dass Sie dort keine Platine nachrüsten können. PC-Gehäuse werden also weniger stark aufgewärmt als mit bisherigen High-End-Grafikkarten. Damit der Lüfter der Platine nicht stets auf Vollast läuft, soll die neue FX-Flow-Technik die Drehzahl je nach Chip-Hitze anpassen. Wenn Sie also nur mit Word und PhotoShop arbeiten oder DVDs schauen, sollte sich der Lärmpegel der Grafikkarte in Grenzen halten.

Völl auf Kinoeffekte ausgerichtet scheint die neue Chipstruktur. Das Herzstück des Geforce FX wurde „Cine FX“ getauft und soll nicht nur DirectX-9-kompatibel sein, sondern sogar dessen Voraussetzungen übertreffen. Das scheint der Fall zu sein, denn die bisherigen Daten sind erstaunlich. Die Pixel-Shader-Architektur kann bis zu 1.024 DirectX3D-Befehle verarbeiten, während Atis Radeon 9700 nur 96 Instruktionen pro Rechendurchgang schafft. Die Pixel-Shader-2.0-Spezifikation meistert der Geforce FX locker. Etwas schlechter steht Nvidia da, wenn es um die Unterstützung von Displacement Mapping geht. Die Technik, mit deren Hilfe detaillierte Landschaften entstehen, wird laut Nvidia nicht unterstützt. Allerdings hat man die Leistung der Vertex-Shader-Einheit (zuständig für Geometrie- und Beleuchtungsberechnungen) stark verbessert. 375 Millionen Eckpunkte soll der Geforce FX pro Sekunde berechnen.

Die zwei neuen Anti-Aliasing-Modi 6XS und 8X sind vermutlich nicht so gut wie die von Atis Radeon-9700-Reihe. Der Grund liegt im Detail, denn Nvidia verzichtet zur Kantenglättung auf eine weitere Optimierung des verwendeten Abtastungsmusters.

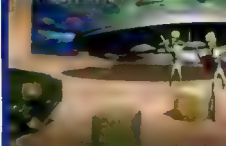
Der anisotrope Texturfilter bleibt qualitativ auf dem bereits recht guten Stand des Geforce4 Ti, wird aber durch eine zusätzliche, leistungsoptimierte Variante begleitet. Bei ihr soll die Rechenleistung je nach Winkel der Textur variiert werden.

Die Datenanbindung des Chips an den Grafikspeicher war bisher stets ein Flaschenhals für die 3D-Leistung. Dennoch wird der Geforce FX weiterhin mit nur 128 Leiterbahnen an die Speicherchips angebunden, auch wenn Matrox (Parhelia-512) und Ati (Radeon 9700/Pro) bereits auf 256 Bit breite Datenpfade setzen. Sicherlich ist die 128-Bit-Lösung günstiger, zwingt Nvidia allerdings dazu, neue Lösungen für das Leistungsproblem zu finden. Die wollen die Kalifornier durch den Einsatz enorm schnellen Speichers und eine bandbreitenschonende Architektur erreichen. Auf dem ersten Prototypen rechnete DDR-II-ähnlicher Speicher von Samsung mit effektiv 1.000 MHz. Eigene Leistungsmessungen waren allerdings verboten. Alle Leistungsaussagen zum Geforce FX sind demnach nicht bestätigt. Nvidias Firmenbenchmarks versprechen aber die doppelte bis dreifache Leistung gegenüber einer Geforce4 Ti – natürlich unter ausgewählten Bedingungen (aktivierte Kantenglättung, hohe Auflösung, 8fache anisotrope Filterung).

BERND HOLTWANN

Die Grafik-Effekte

Tiefenunschärfe



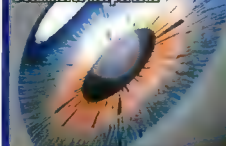
Realistische Lackdarstellung



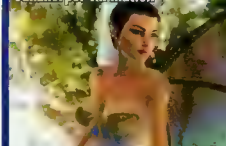
Rosteffekte



Detaillierte Körperteile



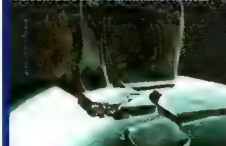
Ganzkörper-Animation



Gesichtsanimation



Automatische Gamma-Korrektur



Preis-werte Platinen

Es muss nicht immer die teuerste Grafikkarte sein. Wir haben acht aktuelle High-End-Platinen getestet, die bereits ab 200 Euro sehr gute Performance liefern.

Die heimlichen Preistipps, darum geht es auf den nächsten vier Seiten. Welche Grafikkarten aus der Mittelklasse sind besonders empfehlenswert? Sieben unserer acht aktuellen Test-Platinen liegen im Preisbereich zwischen 200 und 350 Euro und sind für alle aktuellen 3D-Spiele bedingungslos einsetzbar.

Damit sind Sie für die nächsten 12 bis 18 Monate auf der sicheren Seite.

Aber welche Grafikkarten kommen dabei zum Einsatz? Auf Basis des R300-Chips schickt ATI gleich mehrere Radeon-Modelle ins Rennen, die allesamt DirectX 9 unterstützen.

Im Nvidia-Lager muss man sich

bis zum Geforce FX (siehe Seite 160) mit der hardwareseitigen Unterstützung von DirectX 8 zufriedengeben. Die Rede ist hier von der Neuauflage der Geforce4-Ti-Familie. Nvidias Chip mit dem Codenamen NV28 unterstützt im Gegensatz zu den alten Platinen die Grafikkartenschnittstelle AGP 8X. Die detailverbesserten Geforce4-Ti-Chips heißen Ti-4200-8X (ursprünglich Ti-4200), Ti-4800 SE (ursprünglich Ti-4400) und Ti-4800 (ursprünglich Ti-4600). Abgesehen vom neuen AGP-Interface hat Nvidia hier lediglich die Taktfrequenzen nach oben korrigiert (siehe Tabelle).

HARDWARECHUNGRIG
Unregelmäßig wird bei höchstem Details aktuelle PCs ins Schwitzen bringen.





ÜBERRASCHUNG Die Jupiter-Engine in No One Lives Forever 2 setzt noch DirectX-7-Effekte ein, um die Wasserspiegelung zu erzeugen.



Bei den neuesten Radeon-Platinen verhält es sich allerdings anders. Grafikkarten mit Radeon 9700 und 9700 Pro bilden die aktuelle Speerspitze der Ati-Chips und gleichen sich bis auf die Taktfrequenzen. Radeon 9500 und 9500 Pro besitzen allerdings nur eine halb so breite Datenanbindung an den Grafikspeicher (128 Bit statt 256 Bit). Theoretisch wird damit also die Speicherbandbreite halbiert – und damit die 3D-Leistung des Grafikchips ausgebremst. Das geschieht vor allem bei hohen Qualitätseinstellungen wie beispielsweise aktivierter Kantenglättung.

Ati trennt Radeon 9500 und 9500 Pro technisch voneinander. Während der Pro auf die vollen acht 3D-Pipelines des R300 zurückgreifen kann, muss sich der 9500 mit nur vier begnügen. Durch diese Schlankheitskur sinkt die 3D-Leistung natürlich. Trotzdem sind die Radeon-Platinen mit 9500/Pro und 9700/Pro gleich getaktet. Ihr Chip rechnet jeweils mit 275 MHz, während der DDR-Grafikspeicher durch die Bank mit 540 MHz effektivem Speichertakt angesprochen wird.

Der relativ neue Hersteller Albatron bietet mit seiner Ti-4280P eine Karte, die nach Nvidias Referenzdesign ge-

baut wurde. Die wichtigsten technischen Details: 128 MB DDR-Speicher, 250 MHz Chiptakt, 513 MHz Speichertakt. Der Lüfter ist der leiseste im Vergleichstest, kann aber nicht über die grob bearbeitete Aluminium-Bodenplatte und die sparsam eingesetzte Wärmeleitpaste hinwegtäuschen. Trotzdem ist das Übertaktungsergebnis ordentlich. Den Chip übertakteten wir auf 290 MHz und den Speicher auf effektive 560 MHz. Einen weiteren Pluspunkt macht die Ti-4280P durch das beigelegte Videoverlängerungskabel, eine Umschalbox sowie die Videoschnitt-Software.

Sapphires rote Radeon 9500 setzt auf das Ati-Referenzdesign und ist mit 64 MB DDR-RAM bestückt. In unseren Leistungstests liegt sie nahe an den Ti-4200-8X-Boards. Im „Quality Mode“ hat sie allerdings leichte

Leistungsvorteile. Den DirectX-9-Teil des Grafikchips konnten wir nicht testen, da Spiele noch auf sich warten lassen. Ob die DirectX-9-Performance der Radeon 9500 für alle 3D-Effekte in zukünftigen Spielen ausreicht, bleibt also noch offen.

Von Gainward kommt die GF4 Ultra/650-8X GS, eine von drei haus-eigenen Platinen mit dem NV25-Chip. Ihr Platinendesign orientiert sich am Nvidia-Standard, ebenso wie die Taktfrequenzen von Chip und Speicher (250/513 MHz). Wenn Sie aber den Gainward-Treiber installieren, können Sie den „Enhanced Mode“ aktivieren, der den Standardtakt auf 270/540 MHz anhebt. Normalerweise verlieren übertaktete PC-Komponenten die Hersteller-Garantie. Bei den Takt-Einstellungen des „Enhanced Mode“ müssen Sie

TEUER Immerhin 500 Euro kostet Sapphires Ultimate-Edition der Atlantis 9700 Pro. Die Kühlung übernimmt dabei kein Lüfter, sondern riesige Kühlkörper.



Aktuelle Grafikchips im Vergleich

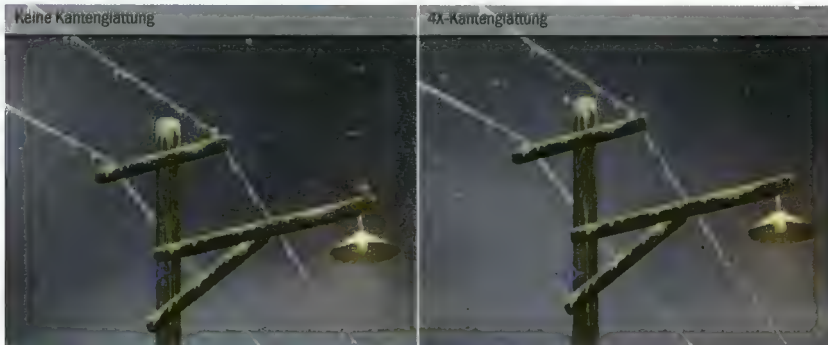
| Grafikchip | Hersteller | Standard-Chiptakt | Speichertakt* | Speicherinterface |
|---------------------|------------|-------------------|---------------|-------------------|
| Geforce4 Ti-4200 | Nvidia | 250 MHz | 500 MHz | 128 Bit |
| Geforce4 Ti-4400 | Nvidia | 275 MHz | 550 MHz | 128 Bit |
| Geforce4 Ti-4600 | Nvidia | 300 MHz | 650 MHz | 128 Bit |
| Geforce4 Ti-4200-8X | Nvidia | 250 MHz | 513 MHz | 128 Bit |
| Radeon 9500 | Ati | 275 MHz | 540 MHz | 128 Bit |
| Radeon 9500 Pro | Ati | 275 MHz | 540 MHz | 256 Bit |
| Radeon 9700 | Ati | 275 MHz | 540 MHz | 256 Bit |
| Radeon 9700 Pro | Ati | 325 MHz | 620 MHz | 256 Bit |

*effektiv

Der Leistungs-Check

Wie schneiden Radeon 9500 und die neuen Geforce4-Chips im Vergleich ab?

Der Ti-4200-8X gewinnt dank der höheren Grundleistung und des standardmäßig verbauten 128-MB-RAM knapp. Im „Quality Mode“ hat die Radeon 9500 dagegen oft die Nase vorn. Aber wie schnell ist die Radeon 9500 im Vergleich mit anderen Ati-Platinen? Die 64-MB-Platinen mit Radeon 9500 sind mit unterschiedlichen Einstellungen zehn bis 50 Prozent langsamer als Karten mit einem Radeon-9700-Pro-Chip. Im Vergleich zu den Radeon-9000-Pro-Platinen kann die Radeon 9500 punkten, denn sie ist zwischen 15 und 50 Prozent schneller. Die neuen Ti-4200-Karten mit 128 MB sind höher getaktet als die alten 128-MB-Versionen (446 gegen 513 MHz). Bei texturintensiven Spielen wie Unreal Tournament 2003 können sie diesen Vorteil ausspielen und liefern bis zu 20 Prozent mehr 3D-Performance als die alten 64-MB-Versionen.



Bei aktivierter Kantenglättung (2X) ist der Radeon 9500 zwar schneller als eine Ti-4200-8X, in NOLF 2 und Aquanox bricht die 3D-Leistung aber stark ein.

sich darum keine Sorgen machen – die erhöhte Taktfrequenz wird von Gainward garantiert. Der Kühlapparat senkt nicht nur die Temperatur des Grafikchips, sondern belüftet auch die verbauten RAM-Kühlkörper auf der Vorderseite. Als Nachteil entpuppte sich seine Lautstärke, denn er ist nicht gerade ein Leisetreter. Durch weitere Übertaktung erhielten wir dafür stolze Taktraten von 300/580 MHz für Grafikchip und -Speicher. Die Karte ist zwar relativ teuer, dafür erhalten Sie aber hohe garantierte Taktfrequenzen.

Die Elsa Gladiac 9700 Pro wird von der „Neuen Elsa GmbH“ hergestellt, die die Rechte der Gladiac-Marke erworben hat. Die Platine im Ati-Referenzdesign wird mit dem Multiplayer-Spiel *Battlefield 1942* sowie dem 3D-Tool Powerstrip und dem Software-DVD-Player Win DVD 4 ausgeliefert. Die Limited Edition mit den zusätzlichen Spielen *Giants*, *Pro Rally 2001*, *Dronex* und *Sacrifice* wird laut Angabe des Herstellers noch eine Weile im Handel liegen. Der Lüfter der Platine ist durchschnittlich laut und die Chip-Temperatur liegt selbst im 3D-Stresstest im Bereich der 9700-Pro-Konkurrenz. Unsere Übertaktungsbemühungen waren von Erfolg gekrönt und

bescherten uns einen Chiptakt von 350 MHz sowie einen effektiven Speichertakt von 660 MHz.

Die MSI G4Ti4200-VTP8X von MSI besitzt einen sehr auffälligen Kühlkörper aus Kupfer und Aluminium. In Kombination mit einem relativ lauten Lüfter sorgt er für eine erstklassige Kühlung – die Platine wird selbst unter Vollast nur rund 38 Grad warm. Unsere Übertaktungsversuche waren bis zu Taktfrequenzen von 290/560 MHz (Chip/Speicher) erfolgreich. Für rund 230 Euro bekommen Sie eine nicht ganz billige, aber sehr gut ausgestattete Platine. Als Softwarebündel liegen die Spiele *Morrowind*, *Duke Nukem Manhattan Project*, *Ghost Recon* sowie Win DVD 5.1 bei.

Sparkle setzt bei der SP7228DV auf weniger spektakuläre Features.

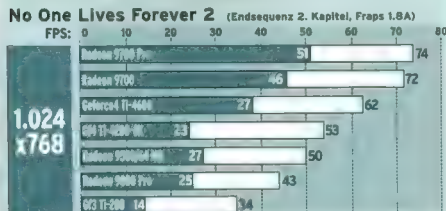
Die Standard-Platine verwendet 128 MB DDR-RAM und setzt statt Wärmeleitpaste auf ein schlechter leitendes Wärmeleitpad. Auch das Softwarebündel ist nichts Besonderes, denn es besteht nur aus der Videosoftware Power Director 2.1 ME. Ein Verteilerkabel für TV-Out/In sowie ein S-Video-Kabel und einen DVI-VGA-Adapter liefert Sparkle übrigens mit. Für Overclocker ist diese Grafikkarte nichts, denn der Grafikchip lässt sich praktisch nicht übertakten. Lediglich der Grafikspeicher ließ sich bis auf 560 MHz takten – bei einem Standard-Takt von 513 ein sehr schlechtes Ergebnis. Wenigstens ist der Lüfter vergleichsweise leise. Statt zur SP7228DV zu greifen, empfehlen wir die 60 Euro günstigere SP72002 Pure, auch wenn die keine zusätzlichen Video-Anschlüsse besitzt.

Grafikkarten ab 200 Euro im Vergleichstest

| Name: | Gladiac 9700 Pro LE | Atlantis Radeon 9700 | V9280S/TVD | Ultra/650 8X XP GS |
|-----------------------------|---|--|--|--|
| Hersteller: | Neue Elsa GmbH | Sapphire | Asus | Gainward |
| Info-Telefon/Preis: | 0241-6060/ca. € 500,- | ~/ca. € 350,- | 02102-95990 / ca. € 300,- | 089-898990 / ca. € 280,- |
| Grafikchip/-takt: | Radeon 9700 Pro/325 MHz | Radeon 9700/275 MHz | GeForce4 Ti-4200-8X/275 MHz | GeForce4 Ti-4200-8X/270 MHz |
| Speicher: | 620 MHz/256 Bit/2,9 ns | 540 MHz/128 Bit/3,6 ns | 600 MHz/128 Bit/3,9 ns | 540 MHz/128 Bit/3,6 ns |
| Speichermenge und Art: | 128 MB DDR | 128 MB DDR | 128 MB DDR | 128 MB DDR |
| Anschlüsse: | VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I | VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I | VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I | VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI-I |
| Pixel Shader/Vortex Shader: | Pixel Shader 2.0/Vertex Shader 2.0 | Vertex Shader 2.0: Pixel Shader 2.0 | Vertex Shader 1.1: Pixel Shader 1.3 | Vertex Shader 1.1: Pixel Shader 1.3 |
| Empfohlene Konfiguration: | 1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz | 1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,5 GHz | 1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz | 1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz |
| Software: | Battlefield 1942, Win DVD 4, div. Spiele | Power DVD XP 4.0, OC-Tool | u.a. Morrowind, Worms Blast, PowerDirector 2 | Win-Cinema-Paket, Senoos Sam 1 |
| Sonstige Ausstattung: | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DM-VGA | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DM-VGA | Video-Eingang, AGP 8X, Lüftersteuerung | Video-Splitkabel (in/Out), DVI-VGA |
| Übertaktbar: | Chip: 350 MHz/Speicher: 660 MHz | Chip: 350 MHz/Speicher: 620 MHz | Chip: 290 MHz/Speicher: 680 MHz | Chip: 300 MHz/Speicher: 580 MHz |
| Wertung | 1,5 | 1,5 | 1,7 | 1,8 |
| Kommentar: | Dickes Bundle und robuste Platine nach Referenzdesign | 15 Prozent langsamer und wenigstens 100 Euro billiger als eine Radeon 9700 Pro | Spezielles Design, hohe 3D-Leistung, hoher Preis | Garantierte hohe Taktfrequenzen haben ihren Preis. |

Agentin mit Hertz

Wir haben **No One Lives Forever 2** mit den verschiedensten Grafikkarten und Einstellungen getestet. Hier unsere Ergebnisse.



NOLF 2 bringt alle Karten im Quality Mode ins Schwitzen, sogar die 9700er-Reihe. Die Ti-4200-8X ist bei Standardsettings schneller als die Radeon 9500, im Quality Mode dagegen langsamer. Auffällig ist, dass die 9700er-Karten auch ohne qualitätssteigernde Maßnahmen vorne liegen. Das beweist, dass **NOLF 2** stark von der Architektur der ATI-Flaggschiffe profitiert.

Einstellungen: Athlon XP 2000+, Epox BKHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Det. 40, 72, Ab 9069, Quality Mode: 2XFSAA + 4:1 AF (Nvidia, 9700 Pro), 2XFSAA Quality (9000 Pro) **Legende:** 32 Bit

Für die V9280 S/VTD verwendet Asus statt sechs Lagen eine achtlagige Platine – das erhöht die Signalqualität und ermöglicht stark angehobene Standard-Taktfrequenzen von 275/600 MHz (Chip/Speicher). Um den Chip zu kühlen, bemüht man einen leistungsstarken Kühler, der durch die Smart-Ductor-Software in fünf Stufen steuerbar ist. In Spieltests liefert die Platine mehr als ordentliche Ergebnisse, die leistungstechnisch zwischen einer Geforce4 Ti-4400 und Ti-4600 liegen. Dank gutem Spielbündel ein mehr als faires Angebot.

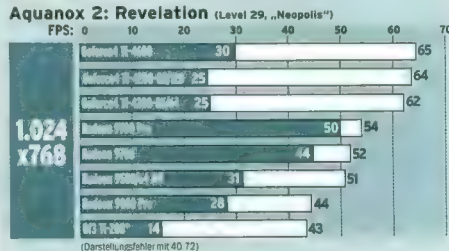
Auf ein eigens erstelltes Design setzt Sapphire für seine schwarz eingefärbte Atlantis 9700. Der verbauter Kühler kommt in der gleichen Version auf der schon getesteten 9700 Pro zum Einsatz und ist etwas leiser als der Standard-Lüfter von ATI. Das Ergebnis des Übertaktungstests war eindeutig: Mit 320/620 MHz erreicht die Atlantis

9700 fast das Leistungsniveau einer 9700 Pro (325/620 MHz). Im Standard-Takt ist die Platine nur rund 15 Prozent langsamer als eine 9700 Pro, dafür aber immerhin 100 Euro günstiger. Das ist ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und wird von PC Games mit einem Preistipp-Award belohnt.

Der Kampf Radeon 9500 gegen Ti-4200-8X endet mit einem Unentschieden. Die neuen Nvidia-Platinen sind in den Standard-Einstellungen mit 32 Bit Farbtiefe und einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten 10 bis 20 Prozent schneller. In **Unreal**

Wettrennen unter Wasser

Wie schlagen sich Geforce4 Ti-4200-8X und Radeon 9500 im Unterwasser-Spektakel **Aquanox 2**? Wir haben alle Platinen getestet.



Ein etwas anderes Bild ergibt sich in **Aquanox 2**. Hier liegt die Geforce4-Ti-Reihe bei Standardsettings vor den Radeons. Erst im Quality Mode ziehen Radeon 9500, 9700/Pro vorbei. Möglicherweise hilft hier ein Treiber-Update weiter.

Einstellungen: Athlon XP 2000+, Epox BKHA+, 512 MB DDR-RAM, Win98 SE, Det. 40, 72, Ab 9069, Quality Mode: 2XFSAA + 4:1 AF (Nvidia, 9700 Pro), 2XFSAA Quality (9000 Pro) **Legende:** 32 Bit

Tournament sorgen ihre 128 MByte Grafikspeicher für etwas mehr 3D-Leistung. Auf der anderen Seite punktet die Radeon 9500 im „Quality Mode“, denn mit aktivierter Kantenglättung (2X) und eingeschaltetem anisotropem Filter (4:1) ist sie schneller als die Ti-Kollegen. Seine DirectX-9-Fähigkeit kann der Radeon 9500 leider immer noch nicht ausspielen. Interessant wird es allerdings, wenn die ersten 9500-Pro-Platinen in den Handel kommen. Die dürften durch ihre breitere Speicheranbindung in regulären Spielen schneller sein als die Ti-4200-8X-Karten. **BERND HOLTMANN**

Grafikkarten ab 200 Euro im Vergleichstest

| Name: | G4Ti4200-VTP8X | Medusa Ti-4200PV | Atlantis Radeon 9500 | SP7228DV |
|-----------------------------|---|---|--|---|
| Hersteller: | MSI | Albatron | Sapphire | Sparkle |
| Info-Telefon/Preis: | 069-408930/ca. € 230,- | 02271-763300/ca. € 230,- | -/ca. € 200,- | 06403-905610/ca. € 220,- |
| Grafikkomp./takt: | Geforce4 Ti-4200-8X/250 MHz | Geforce4 Ti-4200-8X/250 MHz | Radeon 9500/275 MHz | Geforce4 Ti-4200-8X/250 MHz |
| Speicher: | 513 MHz/128 Bit/4 ns | 513 MHz/128 Bit/3,6 ns | 540 MHz/128 Bit/3,6 ns | 513 MHz/128 Bit/4 ns |
| Speichermenge und Art: | 128 MB DDR-SDRAM | 128 MB DDR | 64 MB DDR | 128 MB DDR |
| Anschlüsse: | VGA 1+2, TV-Out (S-Video)/In (Kabel) | VGA, TV-Out (S-Video)/In (Kabel), DVI-I | VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I | VGA, TV-Out (S-Video)/In (Kabel), DVI-I |
| Pixel Shader/Vertex Shader: | Vertex Shader 1.1; Pixel Shader 1.3 | Vertex Shader 1.1; Pixel Shader 1.3 | Vertex Shader 2.0; Pixel Shader 2.0 | Vertex Shader 1.1; Pixel Shader 1.3 |
| Empfohlene Konfiguration: | 1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz | 1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz | 1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz | 1.280x1.024, 32 Bit/ab 1,2 GHz |
| Software: | Morrowind, Ghost Recon, Videosoftware | U. a. Power DVD 4.0, Power Director 2.1 ME | Power DVD 4.0, 2 Spiele, OC-Tool | Power Director 2.1 ME |
| Sonstige Ausstattung: | S-Video-Kabel, Verteiler für In- und Ausgabe | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, Verteilerbox | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA | Diverse Videokabel, DVI-/VGA-Adapter |
| Übertakter: | Chip: 290 MHz/Speicher: 560 MHz | Chip: 290 MHz/Speicher: 580 MHz | Chip: 330 MHz/Speicher: 620 MHz | Chip: 250 MHz/Speicher: 560 MHz |
| Wertung | 1,8 | 1,8 | 2,0 | 2,0 |
| Kommentar: | Guter Preis bei exzellenter Ausstattung und Kühlung | Standard-Design ohne Besonderheiten | Günstiger und im Quality Mode schnell | Kaum zu übertaktende Standard-Platine |



Quickcam Cordless

Die Schweizer bringen mit der Quickcam Cordless die erste funkbetriebene Webcam in den Handel. Das vergleichsweise große Gerät wird entweder durch eine 9-Volt-Batterie oder per Netzkabel betrieben – beides liegt dem Paket bei. Der Funkempfänger wird über die USB-Schnittstelle an den PC angeschlossen und kann auf vier Kanälen Kamera-Signale empfangen. Theoretisch können also drei weitere Kameras mit einem PC verwaltet werden. Ebenfalls im Lieferumfang befindet sich Logitechs bekannte Webcam-Software, die auch einen Bewegungsmelder besitzt – wird er aktiviert, zeichnet er Bewegungen mit Ton auf. Ihr Sensor lieferte ein scharfes und klares Videobild mit bis zu 640x480 Pixeln ab – und auch das eingebaute Mikrofon überzeugte durch einen klaren Ton. Die versprochenen 20 Meter Reichweite hat unser Testgerät allerdings nicht erreicht: Ab zehn Metern traten dem Funkempfänger ersten Test Bildfehler auf.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL

QUICKCAM CORDLESS

HERSTELLER Logitech
PREIS Ca. € 250,-
TEL. 089-994670

AUSSTATTUNG 1,6
EIGENSCHAFTEN 1,7
LEISTUNG 1,7

FAZIT: Praktische, aber teure PC-Webcam

WERTUNG

1,7



Top Gun Afterburner FF

Seit Erscheinen des ersten Top Gun Afterburner sind mittlerweile zwei Jahre vergangen. Jetzt setzt Thrustmaster das bekannte Design wieder ein und spendiert ihm ein kraftverstärktes Innenleben. Äußerliche Unterschiede zur Version ohne Rüttel effekte gibt es keine. Der Joystick wird durch eine massive Bodenplatte stabilisiert, die Sie auf Wunsch auch über den beigelegten Inbusschlüssel abmontieren können. Der Schubregler liegt gut in der Hand, ist über einen Drehregler in seiner Rückstellkraft stufenlos einstellbar und rastet an den Enden ein. Profi-Piloten können das Seitenruder von der Z-Achse auf die Wippe des mit vier Feuerknöpfen ausgestatteten Schubhebels umstellen. Im Praxistest mit Aquanox 2 sprach der Afterburner sehr präzise an und lieferte über die Force-Feedback-Motoren einen realistischen Widerstand. Der Schubregler ist dank der Einrastfunktion auch für Funktionen wie Schubumkehr oder Nachbrenner zu gebrauchen.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL

TOP GUN AFTERBURNER FF

HERSTELLER Thrustmaster
PREIS Ca. € 90,-
TEL. 01805-662769

AUSSTATTUNG 1,4
EIGENSCHAFTEN 1,7
LEISTUNG 1,7

FAZIT: Noch besser durch Force-Feedback

WERTUNG

1,7



Samsung Syncmaster 152S

Schon die Verpackung des 15-Zoll-TFTs von Samsung ist kleiner als ein Aktenkoffer. Dankenswerterweise nehmen moderne Flachbildschirme immer weniger Platz auf dem Schreibtisch ein – so auch der neue Syncmaster 152S. Bis auf den Fuß ist das Gerät komplett in Silber gehalten. Der Monitor selbst ist nur zwei Zentimeter tief und lässt sich durch die mitgelieferte Halterung auch an eine Wand montieren. Der Monitor-Fuß muss dazu allerdings zusammengeklappt werden. Einen Bonuspunkt erhält der 152S für den Kabelanschluss, denn das Monitorkabel kann im Falle eines Wackelkontaktes problemlos ausgetauscht werden. Die maximale Auflösung liegt bei 1.024x768 Bildpunkten, der Einblickwinkel bei vertikal 120 und horizontal 140 Grad. 3D-Spieler können sich den 15-Zöller sorglos zulegen, denn seine Schaltgeschwindigkeit liegt bei 25 Millisekunden und ist damit auch für Gamer gut geeignet.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL

SYNCMASTER 152S

HERSTELLER Samsung
PREIS Ca. € 500,-
TEL. 01805-121213

AUSSTATTUNG 2,4
EIGENSCHAFTEN 2,4
LEISTUNG 2,4

FAZIT: Teuer, aber spieletauglicher Flachbildschirm

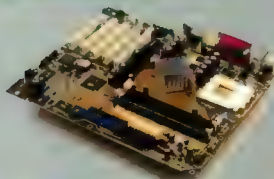
WERTUNG

2,0



The Birth of a Star

Mit Dual-Channel DDR 400, der die Bandbreite des PC3200 auf 6,4GB/s verdoppelt, einem 333MHz FSB und AGP Pro/8X Support definiert das A7N8X die Möglichkeiten von 3D-Anwendungen vollkommen neu. Des Weiteren machen Dual-LAN für Internet-Sharing und Dolby® Digital, das eine ganz neue Audio-Erfahrung offenbart, dieses Mainboard von ASUS zu einem echten Superstar.



A7N8X Deluxe

- Sockel A für AMD Athlon™ XP/Athlon™/Duron
- 333 MHz FSB Unterstützung
- NVIDIA® nForce2 SPP + MCP-T
- AGP Pro/8X
- Dual-Channel DDR 400
- Dual LAN: 3Com® & NVIDIA® 10/100 Mbps LANs
- SoundStorm™/Dolby® Digital
- Serial ATA mit RAID 0/1 Support
- 1394 / USB 2.0
- ASUS® POST Reporter
- Intervideo® WinCinema (nur bei der Gold Version)

A7N8X

- Sockel A für AMD Athlon™ XP/Athlon™/Duron
- 333 MHz FSB Support
- NVIDIA® nForce2 SPP + MCP
- AGP Pro/8X
- Dual-Channel DDR 400
- NVIDIA® 10/100Mbps LAN
- USB 2.0



Serial ATA Technologie

Das ASUS A7N8X unterstützt auch die S-ATA Technologie. Serial ATA ist die neue ATA-Generation, mit der Sie auch morgen noch Up-To-Date sein werden. Mit einer Datenübertragungsrate von bis zu 150 MB/s ist Serial ATA schneller als das bisherige Parallel ATA und bleibt dabei zu 100% softwarekompatibel.



ASUS POST Reporter



ASUS WinCinema



USB 2.0



Warning



ASUS



ASUS



Logitech Z-640

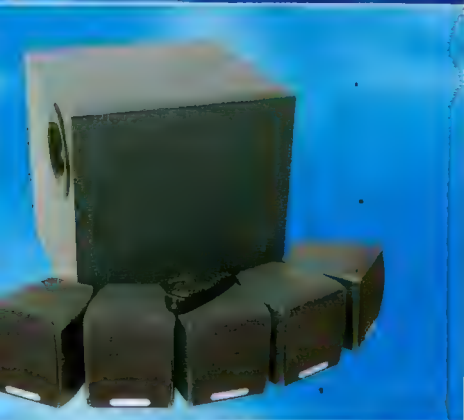
Die Boxenkabel des Z-640 sind gerade einmal lang genug, um das System auf dem Schreibtisch aufzubauen. Alle Kabel laufen am Center-Speaker zusammen – das ist mehr als unglücklich, denn so hängt hinter dem Monitor stets ein Kabelwust herab. Das bisherige System mit dem Subwoofer als Kabelknoten war praktischer. Die Kabel der Satelliten können Sie nicht austauschen, denn sie sind fest verkabelt. Auf eine Kabelfernbedienung hat Logitech verzichtet und die Steuer-Elemente am Subwoofer und Center-Speaker verteilt. Im Klangtest mit aktuellen Spielen und Musikstücken hat uns das Z-

640 durch gut abgestimmte Höhen und Mitteltöner überzeugt. Für den DVD-Einsatz ist es aufgrund der etwas hohl klingenden Bässe nicht so gut geeignet.

BERND HOLTSMANN

| TESTURTEIL Z-640 | |
|---|-------------|
| HERSTELLER | Logitech |
| PREIS | Ca. € 110,- |
| TEL. | 089-894670 |
| AUSSTATTUNG | 2,6 |
| EIGENSCHAFTEN | 2,3 |
| LEISTUNG | 2,3 |
| FAZIT: 5.1-Sound mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis | |
| WERTUNG | |

2,3



Megaworks THX 5.1 550

Die beigelegten Kabel sind aufgrund ihrer Länge schon fast wohnzimmertauglich, allerdings fehlt dem System dazu ein eigener Dolby-Digital-Dekoder. Am 150-Watt-Subwoofer finden sich alle Anschlüsse in Form von hochwertigen Hifi-Klemmen. Dort werden die fünf Satelliten (je 70 Watt) sowie die komfortable Fernbedienung mit Kopfhöreranschluss angeschlossen. Im Praxistest steuert der Subwoofer in allen Disziplinen einen starken und satten Bass bei. Die Hoch- und Mitteltöner der Satelliten sind sehr gut aufeinander abgestimmt und liefern im Zusammenspiel mit dem

Subwoofer einen erstklassigen Surround-Klang. Das THX 5.1 550 ist ein Spitzen-System, dass mit 350 Euro allerdings einen selbstbewussten Preis bezahlt!

BERND HOLTSMANN

| TESTURTEIL MEGAWORKS THX 5.1 550 | |
|--|----------------|
| HERSTELLER | Creative |
| PREIS | Ca. € 350,- |
| TEL. | 00353-14380000 |
| AUSSTATTUNG | 2,0 |
| EIGENSCHAFTEN | 1,4 |
| LEISTUNG | 1,3 |
| FAZIT: Ein Spitzen-5.1-System für den PC | |
| WERTUNG | |

1,5



CTX S 530

TFT-Monitore besitzen häufig defekte Pixel. CTX tauscht den S530 in den 101 Tagen nach dem Kauf aus, wenn ein Bildpunkt dauerhaft leuchtet oder schwarz bleibt. Die technischen Daten des 15-Zöllers sind nicht so berauschend wie der Kundenservice. Mit einem Blickwinkel von vertikal 100 und horizontal 120 Grad liegt das S530 nur im Mittelfeld. Auch die Reaktionszeit von 40 Millisekunden ist nicht mehr zeitgemäß, besonders im Hinblick auf die angekündigten TFTs mit 16 ms. Langsame Spiele ohne schnelle Bildbewegungen lassen sich zwar tadellos spielen, der Versuch, den

Ego-Shooter No One Lives Forever 2 zu spielen, wurde aber mit hässlichen Schlieren quittiert. Der S530 ist für Strategiespieler und Internet-Surfer zu empfehlen.

BERND HOLTSMANN

| TESTURTEIL S530 | |
|---|-------------|
| HERSTELLER | CTX |
| PREIS | Ca. € 430,- |
| TEL. | 02191-94990 |
| AUSSTATTUNG | 2,7 |
| EIGENSCHAFTEN | 2,4 |
| LEISTUNG | 2,2 |
| FAZIT: Ein teurer 15-Zoll-TFT garantiert ohne Pixelfehler | |
| WERTUNG | |

1,5

Geht auch ohne...



mit dem P3000 Wireless Pad
inklusive Docking Station und Zweitakku!

www.saitek.de

Spiele dich frei. Saitek Controller.



R440 Force Feedback Wheel



Cyborg 3D Force



Optical Mouse Pro

Saitek

Grafikkarten

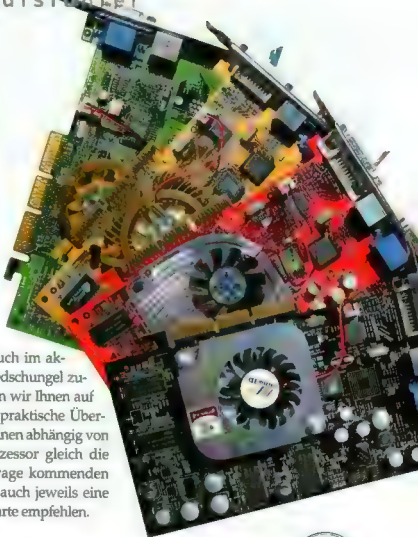
Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Sparsame Spieler greifen momentan zu den günstigsten DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460). Kyro-1/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder Matrox-G550-Platinen sind für Spieler nicht mehr zu empfehlen. Schneller, aber auch teurer, ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro, oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen viele aktuelle

3D-Rollenspiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** und das Unterwasser-spektakel **Aquanox 2** so richtig auf Touren. Zu teuer und ohne Windows-98-Support kommt die Matrox Parhelia-512 daher. Finger weg! Wer für die kommenden 3D-Ego-Shooter **Unreal 2** oder **Doom 3** gerüstet sein will, investiert bis zu 500 Euro in eine Grafikkarte mit Radeon-9700-Chip oder eine der bald erscheinenden neuen Geforce-FX-

Grafikkarten, die ebenfalls DirectX 9 unterstützen.

Damit Sie sich auch im aktuellen Hardware-Schubbel zu rechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir Ihnen abhängig von Ihrem Hauptprozessor gleich die besten dafür infrage kommenden Grafikkarten und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.



WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

AUF HEFT-DVD: INFOS
ZU ALLEN GRAFIKKARTEN



| Prozessor | ATI/PowerPC/Intel | Duron/Celeron | Adiwin/PowerPC II | Duron/Celeron | Adiwin/PowerPC II | Athlon X | Pentium 4 | Topmodell | Preis |
|------------------|-------------------|---------------|-------------------|---------------|-------------------|-----------------|-----------------|--------------------------------|-------------|
| Chip-Info | 500-500 MHz | 600-500 MHz | 500-1.100 MHz | 800-1.300 MHz | 1.100-1.400 MHz | 1.400-1.400 MHz | 1.400-2.533 MHz | | |
| Unter 100 Euro | | | | | | | | | |
| Geforce4 MX-200 | ✓ | ✓ | | | | | | Gigabyte Geforce2 MX200 | Ca. € 50,- |
| Geforce2 MX | ✓ | ✓ | | | | | | Gigabyte Geforce2 MX | Ca. € 50,- |
| Geforce4 MX-400 | ✓ | ✓ | | | | | | Leadtek Geforce2 MX400 | Ca. € 60,- |
| Kyro II | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | Videologic VinediX S | Ca. € 65,- |
| Geforce4 Ti | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | Creative Geforce2 Ti | Ca. € 85,- |
| Geforce4 MX-420 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | MSI G4 MX4200-T | Ca. € 75,- |
| Geforce4 MX-440 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | Asus AGP-V1100/T Pro | Ca. € 90,- |
| Kyro II | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | Hercules 3D Prophet 4000XT | Ca. € 40,- |
| Radeon 7500 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | Asi Radeon 7500 | Ca. € 80,- |
| Bis 200 Euro | | | | | | | | | |
| Geforce3 | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | Hercules 3D Prophet III | Ca. € 150,- |
| Geforce3 Ti-200 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | Aspen Geforce3 Ti200 | Ca. € 150,- |
| Geforce3 Ti-500 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | Asus V8200S Pure 64MB DDR | Ca. € 200,- |
| Geforce4 MX-460 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | Asus V8170Pro/T | Ca. € 130,- |
| Geforce4 Ti-4200 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | MSI G4 Ti4200-TD | Ca. € 190,- |
| Radeon 8500 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | Asi Radeon 8500 | Ca. € 260,- |
| Radeon 8500 LE | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | Hercules 3D Prophet FOX 8500LE | Ca. € 190,- |
| Radeon 9500 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | Adiwin Radeon 9500 | Ca. € 200,- |
| Radeon 9000 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | Asi Radeon 9000 | Ca. € 110,- |
| Radeon 9000 Pro | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | Hercules 3D Prophet 9000 Pro | Ca. € 140,- |
| Über 200 Euro | | | | | | | | | |
| Geforce4 Ti-4400 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | MSI G4 Ti4400-3D | Ca. € 270,- |
| Geforce4 Ti-4600 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Asus V8460 Ultra Deluxe | Ca. € 360,- |
| Parhelia-512 | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Adiwin Geforce4 Ti4600 | Ca. € 300,- |
| Radeon 9700 Pro | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Hercules 3D Prophet 9700 Pro | Ca. € 450,- |

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

| Modell | Hersteller | 3D-Chip | Preis | Speicher | Textur/Querschnitt | Werkstoff |
|------------------------|------------|------------------|-------------|------------------|--------------------|-----------|
| 3DP Radeon 9000 Pro | ATI | Geforce4 Ti-4200 | Ca. € 200,- | 64 MB DDR-SDRAM | 250/250 MHz (DDR) | 1,8 |
| Zenithon Rad. 9000 Pro | Matrox | Geforce4 Ti-4200 | Ca. € 140,- | 64 MB DDR-SDRAM | 275/275 MHz (DDR) | 1,8 |
| Geforce4 Ti-4200 | Nvidia | Geforce4 Ti-4200 | Ca. € 130,- | 64 MB DDR-SDRAM | 275/200 MHz (DDR) | 1,8 |
| SPT20072 Pure | Sapphire | Geforce4 Ti-4200 | Ca. € 180,- | 128 MB DDR-SDRAM | 250/250 MHz (DDR) | 1,8 |
| Adiwin Rad. 9000 Pro | Adiwin | Geforce4 Ti-4200 | Ca. € 150,- | 64 MB DDR-SDRAM | 250/250 MHz (DDR) | 1,8 |
| G4MX460-VI | MSI | Geforce4 MX-460 | Ca. € 180,- | 64 MB DDR-SDRAM | 300/275 MHz (DDR) | 1,8 |
| G4MX-440-T | MSI | Geforce4 MX-440 | Ca. € 120,- | 64 MB DDR-SDRAM | 270/200 MHz (DDR) | 1,8 |
| Myvital 4200 | Terratec | Radeon 9500 | Ca. € 200,- | 64 MB DDR-SDRAM | 275/270 MHz (DDR) | 2,0 |
| Winfast A1700 DDR TH | Leadtek | Geforce4 MX-440 | Ca. € 100,- | 64 MB DDR-SDRAM | 270/200 MHz (DDR) | 2,0 |

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

| Modell | Hersteller | 3D-Chip | Preis | Speicher | Textur/Querschnitt | Werkstoff |
|--------------------------|------------|------------------|-------------|------------------|--------------------|-----------|
| V8460 Ultra Deluxe | Asus | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 360,- | 128 MB DDR-SDRAM | 300/325 MHz (DDR) | 1,8 |
| Geforce4 Ti-4600 | Nvidia | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 300,- | 128 MB DDR-SDRAM | 325/310 MHz (DDR) | 1,8 |
| Adiwin Rad. 9700 | Adiwin | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 350,- | 128 MB DDR-SDRAM | 275/270 MHz (DDR) | 1,8 |
| Merit G1-9700 Pro | Gigabyte | Geforce4 Ti-4200 | Ca. € 480,- | 128 MB DDR-SDRAM | 325/325 MHz (DDR) | 1,8 |
| 3DP Radeon 9700 Pro | Hercules | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 300,- | 128 MB DDR-SDRAM | 325/325 MHz (DDR) | 1,8 |
| V8420 Deluxe 128 MB | Asus | Geforce4 Ti-4200 | Ca. € 280,- | 128 MB DDR-SDRAM | 260/255 MHz (DDR) | 1,8 |
| SPT20072 | Sapphire | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 370,- | 128 MB DDR-SDRAM | 300/340 MHz (DDR) | 1,8 |
| V8460 Ultra | Asus | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 350,- | 128 MB DDR-SDRAM | 300/325 MHz (DDR) | 1,8 |
| Winfast A250 Ultra TD | Leadtek | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 320,- | 128 MB DDR-SDRAM | 300/325 MHz (DDR) | 1,8 |
| G4Ti4600-3D | MSI | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 310,- | 128 MB DDR-SDRAM | 300/325 MHz (DDR) | 1,8 |
| 3D Blaster Titanium 4600 | Creative | Geforce4 Ti-4600 | Ca. € 320,- | 128 MB DDR-SDRAM | 300/325 MHz (DDR) | 1,8 |

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

| Modell | Hersteller | Größe | Preis | Anschluss | Hz/Freq | Wertung |
|------------------|-----------------|---------|---------|------------|------------|---------|
| LS902UT | Iiyama | 17" | € 250,- | D-Sub | 30-96 kHz | 1,8 |
| FinScan 1565 | Eizo | 17" | € 310,- | D-Sub, DVI | 30-95 kHz | 1,8 |
| Brilliance 1039 | Philips | 19" | € 450,- | D-Sub, DVI | 30-111 kHz | 1,9 |
| Brilliance 10720 | Philips | 17" | € 320,- | D-Sub | 30-92 kHz | 1,8 |
| Sony CRW5020 | Fujitsu Siemens | 15" LCD | € 500,- | D-Sub | 30-60 kHz | 1,9 |
| HM9030T | Iiyama | 19" | € 530,- | 2x D-Sub | 30-130 kHz | 1,9 |
| PV520 | CTX | 17" LCD | € 400,- | D-Sub | 30-60 kHz | 1,9 |
| PV720A | CTX | 17" LCD | € 720,- | D-Sub | 30-60 kHz | 1,9 |

LAUTSPRECHERSYSTEME

| Modell | Hersteller | Preis | Atx | Leistung RMS | Anschluss | Wertung |
|-----------------------|------------|---------|-----|--------------|----------------|---------|
| Megaworks 2100 | Creative | € 307,- | 2,0 | 270 Watt | Analog/digital | 1,4 |
| Promedia 4.1 | Klipsch | € 300,- | 4,1 | 400 Watt | Analog | 1,4 |
| Z-560 | Logitech | € 259,- | 4,1 | 400 Watt | Analog | 1,4 |
| Megaworks THX 5.1 550 | Creative | € 350,- | 6,1 | 500 Watt | Analog/digital | 1,5 |
| Sincoo Creative | Videologic | € 395,- | 4,1 | 100 Watt | Analog/digital | 1,5 |
| Digitalmax DTS | Videologic | € 590,- | 5,1 | 200 Watt | Analog/digital | 1,6 |
| Megaworks 5100 | Creative | € 330,- | 5,1 | 450 Watt | Analog | 1,8 |
| Inspire 5700 Digital | Creative | € 399,- | 5,1 | 70 Watt | Analog/digital | 2,0 |

GAMEPADS

| Modell | Hersteller | Preis | Tasten | Anschluss | Wertung |
|----------------------------|--------------|--------|------------|-----------|---------|
| Wingman Cordless Rumblepad | Logitech | € 65,- | 13 | USB | 1,7 |
| Rimodora Wireless Gamepad | Thrustmaster | € 40,- | 12 | USB | 1,7 |
| PS200 Wireless Gamepad | Saitek | € 70,- | 8 + Shift | USB | 2,2 |
| PS80 Dual Analog Pad | Saitek | € 30,- | 10 + Shift | USB | 2,3 |
| RF Gamepad | Thrustmaster | € 30,- | 11 | USB | 2,3 |

LENKRÄDER

| Modell | Hersteller | Preis | Tasten | Anschluss | Wertung |
|----------------------|--------------|---------|--------|-----------|---------|
| Momo Force | Logitech | € 180,- | 6 | USB | 1,2 |
| Force Feedback GT | Thrustmaster | € 128,- | 10 | USB | 1,3 |
| SW FF Steering Wheel | Microsoft | € 128,- | 6 | USB | 1,5 |
| Wingman Formula GP | Logitech | € 59,- | 4 | Gameport | 1,7 |
| FF Racing Wheel | Logitech | € 180,- | 10 | USB | 1,8 |

JOYSTICKS

| Modell | Hersteller | Preis | Tasten | Anschluss | Wertung |
|------------------------|--------------|---------|-----------|---------------|---------|
| SW Force Feedback 2 | Microsoft | € 84,- | 8 | USB | 1,4 |
| SW Force Feedback Pro | Microsoft | € 97,- | 9 + Shift | Gameport | 1,5 |
| Swindler Precision 2 | Microsoft | € 46,- | 8 | USB, Gameport | 1,6 |
| Hotas Cougar | Thrustmaster | € 320,- | 28 | USB | 1,7 |
| Top Gun Afterburner FF | Thrustmaster | € 90,- | 7 | USB | 1,7 |

MÄUSE

| Modell | Hersteller | Preis | Tasten | Anschluss | Wertung |
|----------------------------|------------|--------|---------------|-----------|---------|
| MX-700 Cordless Optical | Logitech | € 90,- | 7 + Scrollrad | USB | 1,4 |
| Mouse Man Dual Optical | Logitech | € 45,- | 4 + Scrollrad | PS/2, USB | 1,4 |
| MX 500 Optical Mouse | Logitech | € 54,- | 6 + Scrollrad | PS/2, USB | 1,6 |
| Cordless Mouse Man Optical | Logitech | € 60,- | 4 + Scrollrad | PS/2, USB | 1,8 |
| Intelli Mouse Explorer | Microsoft | € 60,- | 5 + Scrollrad | PS/2, USB | 1,8 |

TASTATUREN

| Modell | Hersteller | Preis | Anschlag | Anschluss | Wertung |
|-----------------------|------------|--------|----------|-----------|---------|
| Internet Keyboard Pro | Microsoft | € 49,- | Schwer | PS/2, USB | 1,5 |
| Touch | Logitech | € 29,- | Mittel | PS/2, USB | 1,7 |
| Office Keyboard | Microsoft | € 64,- | Schwer | PS/2, USB | 1,8 |
| G80-3000 | Cherry | € 54,- | Mittel | PS/2 | 1,8 |
| Internet Keyboard | Microsoft | € 24,- | Schwer | PS/2, USB | 1,8 |

SOUNDKARTEN

| Modell | Hersteller | Preis | 3D Sound | Wertung |
|-----------------------|------------|---------|--------------|---------|
| SB Audigy Platinum eX | Creative | € 299,- | EAX AHD, A3D | 1,4 |
| SB Audigy Player | Creative | € 120,- | EAX AHD, A3D | 1,5 |
| SB Live! Player 5.1 | Creative | € 54,- | EAX A3D 1.0 | 1,7 |
| GAME Theatre X2 | Qualnet | € 124,- | EAX, A3D 1.0 | 1,8 |
| DMX 6fire LT | Terratec | € 250,- | EAX, A3D 1.0 | 1,8 |

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteill bis 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC

€ 1.118,-

| Komponente | Produktname | Preis | Webadresse | Telefon |
|-----------------|--------------------------------|---------|----------------------|--------------|
| CPU | AMD Athlon XP 2100+ | € 99,- | www.e-bug.de | 01808-300604 |
| Kühler | Alpha 8045 Standard | € 85,- | www.testan.de | 040-71001837 |
| Mainboard | Epos 8K542 | € 119,- | www.kmtelextronik.de | 07159-943111 |
| Arbeitsspeicher | 256 MB DDR PC333 CL2.5 Samsung | € 92,- | www.e-bug.de | 01808-300604 |
| Grafikkarte | Sparkle SP7200 12 Pure | € 149,- | www.altimate.de | 0800-3878586 |
| Soundkarte | Heracles Torsione III | € 67,- | www.altimate.de | 0800-3878586 |
| Festplatte | IBM GB IC25L080VNA GP120 80 GB | € 133,- | www.altimate.de | 01808-905040 |
| Gehäuse | Aspen H008 | € 129,- | www.altimate.de | 01808-905040 |

DER EINSTEIGER-PC

€ 848,-

| Komponente | Produktname | Preis | Webadresse | Telefon |
|-------------|---|---------|------------------------|----------------|
| CPU | AMD Athlon XP 1500+ | € 70,- | www.altimate.de | 01808-905040 |
| Kühler | Copart Win T4X 58 | € 33,- | www.frozzen-silicon.de | 0900-0378938 |
| Mainboard | Abiplex K0400-P | € 95,- | www.snoaged.de | 02234-9861333 |
| RAM | 256 MB DDR PC333 CL2.5 Samsung | € 92,- | www.e-bug.de | 01808-300604 |
| Grafikkarte | Powermax Radeon 9000 (64 MB) | € 89,- | www.mh-it.de | 05932-50540 |
| Soundkarte | Heracles Music 5.1 DVD | € 40,- | www.kmtelextronik.de | 07159-943111 |
| Festplatte | Western Digital WD4008B Cavalier, 40 GB | € 102,- | www.fornix.de | 0800-3878586 |
| Gehäuse | Intertech Calvin 2 | € 82,- | www.mindfactory.de | 04242-91311705 |

DER HIGH-END-PC

€ 3.048,-

| Komponente | Produktname | Preis | Webadresse | Telefon |
|-----------------|--|---------|-----------------|--------------|
| CPU | Intel Pentium 4/3.06 GHz | € 869,- | www.altimate.de | 01808-905040 |
| Kühler | Waterblock Innovaset 3 | € 260,- | www.pc-frost.de | 09451-942158 |
| Mainboard | ASUS P4T533 (Kombipaket inklusive RAM) | € 359,- | www.altimate.de | 01808-905040 |
| Arbeitsspeicher | 256 MB DDRAM PC1066 Samsung | € 144,- | www.altimate.de | 01808-905040 |
| Grafikkarte | Heracles Prophet FXD 9700 Pro 128 MB | € 456,- | www.fornix.de | 0800-3878586 |
| Soundkarte | Sound Blaster Audigy 2 | € 135,- | www.altimate.de | 01808-905040 |
| Festplatte | Western Digital WD2000 JB Cavalier, 200 GB | € 464,- | www.fornix.de | 0800-3878586 |
| Gehäuse | Avance B031 Titan | € 89,- | www.testan.de | 040-7387890 |

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in
Ihrer Nähe!

oder im Versand *

www.GamesProfis.de

Kids Spielwaren

- 1** Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away

- 2** Heinrich-Mann-Strasse 1
02977 Hoyerswerda
03571-405639

Mc Media und Fantasy

- 3** Schillerstrasse 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames

- 4** Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future

- 5** Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play

- 6** Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur

- 7** Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store

- 8** Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Games World

- 9** Ulzburger Strasse 289 A
22850 Norderstedt
04191-956240

Europlay

- 10** Europaplatz 2
24103 Kiel
0431-970992

Game World

- 11** Buntenicher Strasse 33
28201 Bremen
0421-586506

Mega Video & Game Store

- 12** Großpörlinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6186593

Else's Gameshop

- 13** Blumlage 25
29221 Celle
05141-907879

Mega Company

- 14** Am Hornberg 2
29814 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier

- 15** Poststrasse 15a
29814 Soltau
05191-71101

Xpert Games

- 16** Lindenstrasse 1
31224 Peine
05171-581418

MC Game

- 17** Detmolder Strasse 66
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx

- 18** Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore

- 19** Hauptstrasse 55
37412 Herzberg
05621-1780

Game-Station

- 20** Topferstrasse 30
56727 Mayen
02851-1262

Phoenix

- 21** Altendorfer Strasse 8
37574 Einbeck
05561-3332

Players Level

- 22** Kun-Schulmachee-Strasse 1
40764 Langenfeld
02173-980944

Gameland

- 23** Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D.Weichelt

- 24** Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02161-231323

Top-Games

- 25** Stockumersstrasse 226
44225 Dortmund-Berle
0231-779700

Gamestore

- 26** Rönischstrasse 2
45131 Essen
0201-777228

High Score

- 27** Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenativ

- 28** Pflauminstrasse
54292 Trier
0651-27211

Joystix

- 29** Ordorferstrasse 11
53111 Bonn
0228-650085

Gamefreax

- 30** Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-881240

Multimediasoft Gansekow

- 31** Neuer Wall 2-4
47441 Miners
02841-21704

Guild of Freaks

- 32** Binger Strasse 6
55218 Ingelheim am Rhein
06132-739920

Joypoint

- 33** Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

Game Planet

- 34** Am Klafeldermarkt 4
57078 Siegen
0271-8909880

A.S. Superplay

- 35** Boelerstrasse 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne's Gamestore

- 36** Konrad-Adenauer-Str. 17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck

- 37** Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach am Main
069-884299

Game und Fun GmbH

- 38** Am Bootshafen 9
63477 Maintal
www.game-und-fun.de

Players inc.

- 39** Lützenstrasse 7
65165 Wiesbaden
0611-904386

Gamestore Zweibrücken

- 40** Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf
66482 Zweibrücken
06332-905400

* www.SpieleGrotte.de
WHERE YOU ARE GAMES FROM



PERSONELLE AUSLIEFERUNG IM
Raum Neuss / Düsseldorf

☎ 02131 / 40 29 859

MEDAL OF HONOR FALLEN ASSAULT SPEARHEAD EXPANSION PACK



Das Add On zu Allied Assault:
Von der Landung in der Normandie
über die Schlacht in den Ardennen
bis hin zum Fall von Berlin

€24,99

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Gothic II

Der Nachfolger eines der besten Rollenspiele



"Für erfahrene Magier und
Paladine werden die Feier-
tage dank Gothic II zu wahr-
haftigen Feiertagen."
(PC Games 01/2003, 91%)

€49,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Der wohl populärste Fußballmanager
geht in die nächste Runde.

ANSTOSS 4 Der Fußballmanager international



€49,99

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

Fussball Manager 2003



"Wenn Sie sich für einen Fußballmanager
entscheiden, dann muss das der
Fußball Manager 2003 sein! Egal, ob es
die superspannende Spieldarstellung im
Textmodus oder in der 3D-Ansicht ist,
der fordernde Karrieremodus oder die
beinahe überwältigende Optionsvielfalt
und Detailfülle - der Fußball Manager
2003 ist in jeder Beziehung spitze."
(PC Games 01/2003, 90%)

€44,99

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Wolf im Schafspelz

Hercules XPS 210

- hochwertiges 2.1 Soundsystem
- 50 Watt Gesamtleistung
- perfekter Raumklang
- 3 Jahre Garantie



€59,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Die Kasse des Systems liegt sich bei rasenden Action-Spielen. Der
tiefe Subwoofer und die sauber klingenden Satelliten sorgen
für sehr guten und realistischen Klang, der auch bei extremen
Lautstärken noch aus den Fugen gerät. Fehlt nur noch ein Stück auf
den Preis von 60 Euro und das perfekte Fake-Flüstern
(PC Games Hardware Note 2,2)

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen GamesProfi werden?

Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700

Fax: 0931 / 3598 - 777

Regio: Micro Games - Bohrenmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfi.de - info@im-games.de

GamesProfis

auch in Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole oder im Versand *

www.GamesProfis.de

CD + Game Shop

41 Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Spielraum

42 Stümpfel 1 (Saarparkcenter)
66538 Neunkirchen
06821-140034

monte video

43 Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video

44 Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch P.
08821-945893

Media Store

45 Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

Mega-Star

46 Güterstrasse 2
79713 Bad Säckingen
07761-59953

CSE Schauties GmbH

47 Marktsstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Your Level

48 Kronenstrasse 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720-36402

Magic Media

49 Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

Players inc.

50 Salzstrasse 14
55411 Bingen
06721-185870

Pangertl EDV-Zubehör

51 Marktsstrasse 18
94107 Untergriesbach
08993-912233

Funmedia

52 Gastenhofer Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

Technik Toys

53 Rossplan 22 / Ecke Teichstr.
04600 Altenburg
03447-501611

JJC-Software

54 Altessener Strasse 46b
45329 Essen
0201-8336073

Base Computer

55 Adolfsstrasse 121
65307 Bad Schwalbach
06124-721920

ZAPP Games

56 Karlsruherstrasse 13
55116 Mainz
06131-230492



House of Game

57 Neumarkt 3
04758 Oeschen
03435-621198

CDs 4 U

58 Angerbadergasse 6
85354 Freising
08161-44211

Sascha's Fun Store

59 Meinardustr. 19 / City Center
26655 Westerstede
04488-860822

GameX

60 Hohenzollernring 58
95444 Bayreuth
0921-62585

Data Becker Megastore

61 Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

Videogameshop

62 Coburger Strasse 24
98215 Lichtenfels
09371-759834

Computer Oase

63 Stuttgarter Strasse 137
73312 Geislingen
07331-66044

Softparadies

64 Hans-Frick-Strasse 1a
53474 Bad Neuenahr
02641-206506

PC Wave

65 Reichstätter Strasse 22f
73430 Aalen
07361-559778

Checkpoint Bockenheilm

66 Gropiusstrasse 10
60487 Frankfurt
069-97074427

PC Profi

67 Moosbäuerweg 1
82515 Wolfratshausen
08171-489836

Bits & Bytes GbR

68 Weidenauer Strasse 159
57078 Siegen-Weidenau
0271-338460

Importfun

69 www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob

70 Puschkinstrasse 81
19063 Schweinf.
03855-507501

Computertreff

71 Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Video Games

72 Feldschmiede 52
25524 Itzehoe
04821-64036

Lunz Computersysteme

73 Zwerggasse 4
96047 Bamberg
0951-2084326

Sascha's Gameshop

74 Bahnhofstrasse 5
32257 Bünde
05223-522997

Schnäppchen Shop

75 Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-1885

Flying Arts

76 Hans-Böckler-Platz 10
45468 Mülheim an der Ruhr
0203-384382

Heyden's Game Store

77 Kaiserstrasse 126
61169 Friedberg
06031-61436

Susi's Little Shop

78 Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-565125

GameLand

79 Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun

80 Nusslocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

GamesProfi

79



Der Game-Store im Saarland auf über 300 m². Wir sind seit 10 Jahren dabei und haben immer die Top 100 Videospiele aller Systeme auf Lager.
Umbau, Tuning und Reparatur ALLER Videospielekonsolen!



Nur 1 min. vom Bahnhof Dillingen.
Ausreichend Parkmöglichkeiten sind vorhanden.
Tel. 06831-705612 www.gameland-online.de

* GamesProfi Versand:

www.SpieleGrotte.de

02131 / 40 29 859



SPLINTER CELL

Der Taktik-Shooter der nächsten Generation: In Splinter Cell seid Ihr als einsamer High-Tech-Spion unterwegs.

Das meist erwartete Spiel der PC-Games-Leser
(Ausgabe 01/2003)



€44,⁹⁹

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Verfügbar ab 30. Januar 03

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi**

Entdecke den Helden in Dir

Asheron's Call 2

Unvergleichlich realistische
Online-Rollenspiel

€39,⁰⁰

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Verfügbar ab 10. Januar 03

MASTER OF ORION

- epische, fesselnde Story
- enorme Spieltiefe
- gigantische Raumschlachten
- Multiplayer-Modus für bis zu 8 Spieler

€52,⁹⁹

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Verfügbar ab Januar 03

Schon jetzt bei Ihrem



GamesProfi vorbestellen!

Nichts ist unmöglich

Impossible Creatures

Verändert die Gene von ganz normalen Tieren, um daraus unbesiegbare Kampfmaschinen zu machen, und schickt sie dann in schonungslos brutale Schlachten. Mit über 30.000 Kombinationsmöglichkeiten, die wunderschöne Grafik und eine mitreißende Hintergrundgeschichte in den Dreißiger Jahren lassen keine Wünsche offen.



€49,⁰⁰

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Verfügbar ab Januar 03

SimCity 4

„Wie machen die das? Ein Detailgrad wie Anno 1503, aber trotzdem alles in 3D - Sim City 4 ist das Sim City mit dem höchsten Zuguck-Faktor.“
(PC Games 01/2003)

€49,⁹⁹

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Verfügbar ab 17. Januar 03

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfi** werden?

Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700

Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Robinsmühlengasse 5 - 97078 Würzburg - info@gamesprofi.de - www.gamesprofi.de

GamesProfis

auch in
Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

oder im Versand *

www.GamesProfis.de

Schreibwaren Horst
81 Niedenwernerstrasse 46
37421 Schweinfurt
09721-91830

Magic Games Videospiele
32 Halkettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer
83 Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
08152-998888

Allkauf Foto Mellendorf
34 Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1860

PC Spezialist
85 Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann
86 Hallenstrasse 118
24118 Kiel
0431-8999536

Toystore
87 Offenplatz 1A
37441 Bad Sachsa
05523-303992

Top Games
88 Hordsemerleistr. 189
44263 Dortmund / Hörde
0231-420435

monte video
89 Kufsteinstr. 78
53026 Rosenheim
08031-3807401

Primal Games
90 Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
0234-9180630

World of Games
91 Czernyng 18
69115 Heidelberg
06221-184134

Hirsch und Wolf
92 Mittelstrasse 8
59584 Netzdorf
02631-8399-0

Bender Elektro
93 Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware System
94 Darmstadtstrasse 4
54625 Bensheim
06251-680986

Magic Toys
95 Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

Data System
96 Im Bühl 5
40625 Düsseldorf
0211-1592630

Spielwaren + Elektronik Freier
97 Freiburger Strasse 16
09495 Marienberg
03735-22810



Computer Park Magdeburg
98 Hallesche Strasse 21
39112 Magdeburg
0391-6247422

Spiel- u. Schreibwaren Eichelkraut
99 Am Tuchmarkt
07937 Zeulenrode
036628-83214

Strobel am Markt
100 Am Markt 9
72379 Hechingen
07471-2408

Otto Carl GmbH
101 Lange Strasse 14
27749 Delmenhorst
04221-91240

JaRo Spielzeug- u. Babyland
102 Brenzstrasse 6
89518 Heidenheim
07321-929596

RedZack Hauser GmbH
103 Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Neckar
07464-4071369

Game & Fun
104 Flughafen 1342
25900 Westerland/Sylt
04651-22603

Media Games
105 Alt. Toyed 11
43507 Bielefeld
030-43776555

BEWO-Computer
106 Paul-Gerhardt-Strasse 1
95176 Konradshausen
09292-94154

Informatik- und Rechenzentrum Guben GmbH
107 Forster Strasse 11
03172 Guben
03561-4269

www.game-house.net
108 Bardowick Strasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

www.game-house.net
109 Lüneburger Strasse 16
29529 Uelzen
0581-31001

www.game-house.net
110 Braunschweiger Str. 12
38518 Gifhorn
05371-140430

www.game-house.net
111 Schillerpassage 1
38445 Wollstorf
05361-881566

Software Nord
112 Oberfelderstrasse 1
24768 Rendsburg
04331-146010

Computersat PentaPro Sahling
113 Erbsche Strasse 4
09599 Freiberg
03731-213351

Rabattz Baby- Spiel- und Freizeit
114 Raiffeisenstrasse 25
85356 Freising-Attaching
08161-871061

High Tech Shop
115 Bardorfer Strasse 34
21502 Geesthacht
04152-70612

Games Garden
116 Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

Game-Shop 2000
117 Miesbachstrasse 18
90877 Rastatt
0371-598535

K+K Computer
118 Sandreuthstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-43902-222

moviesandgames
119 www.moviesandgames.de
040-63128850

Games Garden
120 Nüntherner Strasse 26
90762 Fürth
0911-776523

Complay
121 Mühlenzeile 29
50672 Köln
0211-9252166

A.B. Games
122 Schwarzwald Allee 84-86
22054 Lüneburg
0451-871750

GamesProfi des Monats

2 PLAY AWAY
-Spieleshop

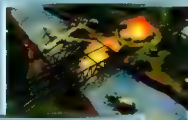


Der PLAY AWAY-Spieleshop wurde Anfang 1994 von Frau Theurer in Hoyerswerda/Sachsen eröffnet. Hier finden Sie auf ca. 50 m² Verkaufsfläche alles, was das Videospiel-Herz begehrt. Neben den gängigen Neuheiten, sind auch noch die Klassiker der älteren Spiele-Konsolen im Angebot zu finden. Inzwischen hat sich das Fachgeschäft zum Insiderclub der Gegend entwickelt, schließlich spielt man hier noch selbst. Zum Probierspielen sind auch Sie hier herzlich eingeladen!

Selbstverständlich haben wir auch ein offenes Ohr für die PC-Spieler und auch DVD-Wünsche erfüllen wir gern. Sie erreichen uns
Mo - Fr von 9 bis 18 Uhr, Sa von 9 bis 12 Uhr und nach Absprache.
Telefon: 03571-405659

* **GamesProfi Versand:**
www.SpieleGrotte.de
☎ 02131 / 40 29 859

Mittendrinn statt nur dabei



BATTLEFIELD 1942

Multiplayer-Aktion einer neuen Dimension:
Die gewaltigen Battlefield-1942-Schlachten
verbreiten das Gefühl in einem Hollywood-
Film à la Soldat James Ryan mitzuspielen.
Im neuen Add On „The Road To Rome“
erlebt ihr den Italien- und Sizilien-Feldzug -
mit neuen Karten, Vehikeln und Einheiten.

The Road to Rome

Verfügbar ab 7. Februar 03

€29,99

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi**

DELTA FORCE

Hautnah und authentisch

BLACK HAWK DOWN

PC Games
DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN

Holt für die Delta Force die Kontrolle
aus dem Feuer - im Kampf Mann
gegen Mann in groß angelegten
Schlachten. Umfangreiche Multiplayer-
Action über LAN oder über MoVeWorld

€44,99

Verfügbar ab 14. Februar 03

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Das düsterste Tomb Raider aller Zeiten

LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness



„Die Tomb Raider-Serie hat ein
Lifting durchgemacht, sowohl
inhaltlich als auch äußerlich.“
(PC Games 9/02)

€49,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

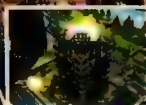
Verfügbar ab Februar 03

Schon jetzt bei Ihrem

GamesProfi vorbestellen!

Echtzeitstrategie der nächsten Generation

Command & Conquer Generals



Mit neuer Storyline und komplett in 3D:
Als einer der mächtigsten Generale könnt
Ihr riesige Armeen durch globales Chaos
lenken. Bezieht bis zu drei verschiedene
Positionen und schöpft aus einem
Waffenlager, das zu Land und zu Wasser
so stark ist wie nie zuvor.

„Kein NOD, kein GDI, aber Spielspaß wie
im ersten Teil.“ (PC Games 10/2002)

€54,99

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Verfügbar ab 14. Februar 03

Von den Commandos-Machern

PRAETORIANS



Episches, truppenbasiertes 2D-Strategiespiel,
das in der Zeit der römischen Feldzüge Julius
Caesars angelegt ist

„Nur drei Mehrspielerkarten und vier Solo-
Missionen enthält die aktuelle Vorabversion
von Praetorians. Und doch stecken in den
Schlachten schon jetzt fast ebenso viele
Finessen wie in Schwergewichten à la
Age Of Mythology.“
(PC Games 12/2002)

€49,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Verfügbar ab Februar 03

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video / Computerspiele und wollen **GamesProfi** werden?

Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700

Fax: 0931 / 3598 - 777

Micro Games - Bohrenmühlstraße 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfi.de - Info@M-Games.de

PC-GAMES-DVD

DEMOS

Anarchy Online (Vollversion)
Big Scale Racing
Carcassonne
Crossroads
Impossible Creatures
Mafia
Mouthuhn Kart
Mutant Storm
Neverwinter Nights
Praetorians
Santa
Splinter Cell
Toy Factory
Warcraft 3
Zoo Tycoon: Marine Mania

VIDEO-SHOW

Ion Storm: Deus Ex 2 & Thief 3
 Festerstar
 Vorschau
 C&G Generals
 DTM Race Driver
 Impossible Creatures
 Splinter Cell
 Tom 2.0
 X2: Die Bedrohung
 Unreal Tournament
 Sim City 4
 Cast
 Ansoft 4
 Asheron's Call 2
 Gladiators
 Der Schatzplanet
 Stranded
 Anarchy Online
 GTA Vice City
 Highland Warriors
 Spellforce
 X2: Die Bedrohung

PATCHES

Age of Mythology v1.01 (US)
Anno 1503
Anstob 4
Battlefield 1942 v1.2 (d)
Das Ding v1.2 (dt.)
Die Siedler 4 v2.50.1508
Emergency v2.0 v1.0 (d)
FM 2003 Grafik-Update (d)
FM 2003 Physik-Update (d)
Grand Prix 4 v9.6
Haegemonia v1.04
Neverwinter Nights Updater v1.11
New World Order v1.1
Patron v1.1 (d)
Robin Hood v1.1 (d.)
So Sisters of Anarchy v1.1.2.178 (d)
Sudden Strike 2 v2.2 v2.0 (d)

TREIBER

ViewSource: [http://www.viewsource.com](#)

ATI Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinMe
ATI Catalyst-Treiber v7.72 - Win98
Nvidia Detonator (TN12 - GeForce4) 41.09
ViewSource: [http://www.viewsource.com](#)







ATI Catalyst-Treiber 2.4_779 - WinXP
Ati Radeon 9700 DX9
Creative Muvo Plugin for Playcenter
Logitech Mouseware 9.75
Matrox Parhelia 1 01 02 090
Nvidia Detonator (TN12 - GeForce4) 40.72
Nvidia Detonator (TN12 - GeForce4) 41.09
Sound Blaster Audigy DriverPack W2-15

SPECIALS

- Detonator/Unlock
- Acrobat
- Wallpapers
- Win DVD (Trial-Version)
- WinZip
- DVD Hülle
- Rivestuner 2.0 RC 12
- Freek 8 2 for Win9x_Me_2k_XP
- Drops
- ScreenShot-Capture
- Asheron's Call 2
- Blitzkrieg
- C&C Generals
- C&C Shrouded Isles
- Devil 2
- DTM Race Driver
- Far Cry
- Gladiators
- Grim
- Impossible Creatures
- Knights of the Cross
- Rayman 3
- Der Schattenplanet
- Sim City 4
- Sprinter Cell
- Tron 2.0
- Unreal 2
- Whitewing
- Voodoo Island
- Virtual Earth

EXKLUSIV-DEMO | NEVERWINTER NIGHTS

Neverwinter Nights von Bioware ist ein ausgezeichnetes 3D-Rollenspiel in der Tradition von **Baldur's Gate**. Zwar steuern Sie nur noch maximal zwei Charaktere anstelle einer ganzen Party, doch dank der riesigen Spielwelt und spannender Quests bietet auch **Neverwinter Nights** stundenlangen Spielspaß in einer fantastischen Welt.

| SPIELSTEUERUNG | |
|---|--------------------------|
| TASTE | AKTION |
|  | Vorwärts |
|  | Rückwärts |
|  | Rechts |
|  | Links |
|  | Objekt auswählen/bewegen |
|  | Aktions-Menü |
| SYSTEMANFORDERUNGEN | |
| Benötigt: | CPU 800, 256 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 1.200, 512 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D, OpenGL |
| HD: | 400 MB |

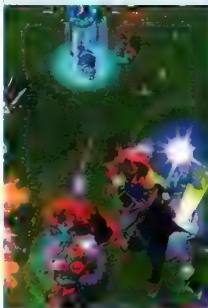
TOP-DEMO
WARCRAFT 3

Selbst wenn Sie **Warcraft 3** Ihr Eigen nennen, sollten Sie sich unsere spielbare Demoversion zum genialen Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause Blizzard nicht entgehen lassen. Denn die Demo wartet neben zwei Trainingseinheiten mit drei nagelneuen Einzelspielermissionen und einer Mehrspielerkarte auf. In Ausgabe 08/02 zeichnen wir **Warcraft 3** mit einer Spielspaßwertung von 92 Prozent sowie mit dem PC-Games-Award aus.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.










SYSTEMANFORDERUNGEN

| | |
|-------------------|---------------------------|
| Benötigt: | CPU 400 MHz, 128 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 111 MB |



TOP-DEMO | MAFIA

Das wird aber auch Zeit! Fast vier Monate nach der Veröffentlichung von **Mafia** schickt Take 2 jetzt die offizielle Demoversion an den Start. Neben dem Tutorial erwartet Sie eine komplette Mission des Endprodukts. Darin helfen Sie sich in einem Parkhaus ein heftiges Feuergefecht mit den verfeindeten Mafiosi. Ein Tipp zum Schluss: Mit der Tab-Taste rufen Sie während der Fahrt den Stadtplan auf.

| SPIELSTEUERUNG | |
|---|---------------------------|
| TASTE | AKTION |
|  | Vorwärts |
|  | Rückwärts |
|  | Nach links |
|  | Nach rechts |
|  | Feuermodus |
|  | Aktion |
|  | Gehen / rennen |
|  | Springen |
|  | Inventar |
|  | Waffe verbergen |
|  | Nachladen |
|  | Stadtplan |
| SYSTEMANFORDERUNGEN | |
| Benötigt: | CPU 500 Mhz, 128 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 1.800 Mhz, 512 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 245 MR |



ANARCHY ONLINE DVD
(TRIAL-VERSION)

Anarchy Online ist das erste Science-Fiction-Online-Rollenspiel in einer virtuellen Welt. Tausende Spieler weltweit können gegen- und miteinander gleichzeitig in einer reichhaltigen und futuristischen Welt mit modernster Grafik und Sound spielen. Das Spiel wurde von den preisgekrönten Entwicklern von *The Longest Journey*, *Casper the Friendly Ghost*, *Speed Freaks*, *Championship Motocross* und *Pocahontas* kreiert.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.










SYSTEMANFORDERUNGEN

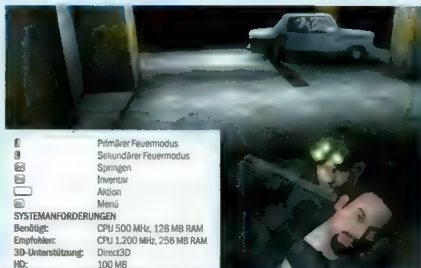
| | |
|-------------------|-----------------------|
| Benötigt: | CPU 450, 128 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 1.000, 256 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 1.200 MB |



TOP-DEMO | SPLINTER CELL

Tom-Clancy-untypisch kämpft man ganz ohne Team, dafür aber mit coolen Geheimdienst-Gimmicks und einem unglaublich durchtrainierten Helden gegen intrigante Terroristen. In der spielbaren Demo dürfen Sie den ersten Level antesten und bekommen einen Vorgeschmack auf die packende Atmosphäre. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, prägt sich aber schnell ein.

| SPIELSTEUERUNG | |
|---|----------------------|
| TASTE | AKTION |
|  | Vorwärts-/rückwärts |
|  | Nach links-/rechts |
|  | Kriechen |
|  | An die Wand drücken |
|  | Kamera zurücksetzen |
|  | Feuermodus umstellen |
|  | Nachladen |
|  | Nachtsichtgerät |
|  | Infrarotsichtgerät |



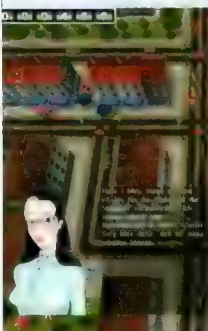
CROSSROADS

DVD

In der Demoversion von **Crossroads** steuern Sie das Ampelsystem der Stadt Nürnberg – ganze vier Ampeln müssen Sie so schalten, dass im Straßensystem möglichst wenig Stau entsteht. Durch einfaches Klicken auf die jeweilige Kreuzung wird die Grün-Richtung um 90 Grad gedreht. Ein Messgerät am rechten unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen an, wie flüssig der Verkehr durch die Stadt fließt.

SPELSTEUERUNG

| TASTE | AKTION |
|-------------------|---------------------|
| 6 | Ampel umschalten |
| 8 | SYSTEMANFORDERUNGEN |
| Benötigt: | CPU 200, 32 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 400, 64 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 61 MB |



MOORHUHN KART

DVD

Die Moorhühner sind wieder da! Diesmal stehen sie nicht zum Abschluss freier, sondern liefern sich in abenteuerlichen Karts schnelle Rennen. Die Demoversion enthält die „Outdoor“-Strecke sowie alle fünf Spielfiguren – natürlich sind auch Frisch und Schneemann dabei! Der einzige verfügbare Spielmodus ist das Zeitrennen, das aber gegen einen Ghost gefahren wird.

SPELSTEUERUNG

| TASTE | AKTION |
|-------------------|---------------------|
| ← | Beschleunigen |
| → | Bremsen |
| ↑ | Links |
| ↓ | Rechts |
| ↵ | Blick zurück |
| ↵ | Musik an/aus |
| ↵ | FrameRate an/aus |
| 8 | SYSTEMANFORDERUNGEN |
| Benötigt: | CPU 450, 64 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 600, 128 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 15 MB |



TOY FACTORY

DVD

Aufgabe des Spielers in **Toy Factory** ist es, Spielzeuge in einer Fabrik herzustellen, die Güterströme zu kanalisieren und die fertigen Produkte in die dafür vorgesehenen Gitterwagen zu verladen. Diese Aufgaben muss der Spieler innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens bewältigen. Mit dem Umladen von Schaltern wird der Produktionsvorgang gesteuert, mit den Pfeiltasten werden die Wagen zum Produktionsort gelenkt.

SPELSTEUERUNG

| TASTE | AKTION |
|-------------------|---------------------|
| Pfeiltasten | Wagen bewegen |
| 8 | SYSTEMANFORDERUNGEN |
| Benötigt: | CPU 200, 32 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 500, 64 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 20 MB |



TOP-DEMO | IMPOSSIBLE CREATURES

DVD

Die **HomeWorld**-Macher Relic Entertainment erfinden Sie in **Impossible Creatures** in das vielleicht bizarrste Szenario, in dem je ein Echtzeit-Strategiespiel angesiedelt war. Auf Basis von genetischen Proben der verschiedensten Tierarten kreieren Sie sich eine eigene Armee, die Sie in die Schlacht führen und ständig optimieren. Die umfangreiche Demo enthält drei Missionen der Kampagne und einen abgespeicherten Mehrspielermodus.

SPELSTEUERUNG

| TASTE | AKTION |
|-------------------|-----------------------|
| 6 | Auswahl |
| 8 | Einheiten befehlen |
| Maustast | Zoomen |
| Alt + Maus | Ansicht drehen |
| 8 | SYSTEMANFORDERUNGEN |
| Benötigt: | CPU 1.000, 128 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 1.800, 512 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 280 MB |



CARCASSONNE

DVD & CD

Die Brettspieler sind aus dem Haus. Endlich gibt es ihr Lieblings-Brettspiel auch für den PC. Jetzt können sie nicht mehr von ihren Mitspielern übers Ohr gehauen werden, denn die Punkte rechnet der Computer aus. Unsere Demoversion gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Partie **Carcassonne** wahlweise gegen einen Computergegner oder einen Freund zu spielen – allerdings nicht übers Netz, sondern „bloß“ zu zweit an einem Rechner.



SPELSTEUERUNG

| TASTE | AKTION |
|-------------------|---|
| 8 | Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert. |
| 8 | SYSTEMANFORDERUNGEN |
| Benötigt: | CPU 233, 64 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 500, 64 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 13 MB |

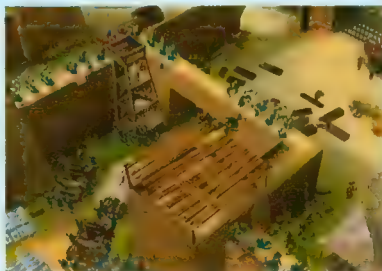
TOP-DEMO | PRAETORIANS

DVD & CD

In einer Mission aus dem fünften Kapitel des Takabagels dürfen Sie Ihre Fähigkeiten als Anführer einer römischen Legion demonstrieren. Im Kampf gegen die Gallier sollen Sie eine Brücke überqueren und einen Verbundeten treffen. Doch zuvor muss erst einmal ein Dorf erobert werden – schließlich soll Ihnen nicht mitten im Gefecht der Nachschub ausgehen. Dazu müssen Sie zunächst den Wachturm zerstören und mit einer Ihrer leichten Infanterie-Abteilungen einen neuen errichten (Rechtsklick auf das Dorf; wenn Sie keine leichte Infanterie mehr haben, selektieren Sie eine andere Truppe und wählen „demote“, um sie zu degradieren). Sobald dann Ihr Zenturio im Lager ist, kann er Rekruten ausbilden.

SPELSTEUERUNG

| | |
|-------------------|---|
| 8 | Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert. |
| 8 | SYSTEMANFORDERUNGEN |
| Benötigt: | CPU 800, 128 MB RAM |
| Empfohlen: | CPU 1.200, 256 MB RAM |
| 3D-Unterstützung: | Direct3D |
| HD: | 120 MB |



TOP-10-DEMOS

PLATZ

- 1 Splinter Cell
- 2 Neverwinter Nights
- 3 Warcraft 3
- 4 Mafia
- 5 Praetorians
- 6 Impossible Creatures
- 7 Zoo Tycoon: Marine Mania
- 8 Big Scale Racing
- 9 Mutant Storm
- 10 Carcassonne

ZOO TYCOON:
MARINE MANIADVD &
Aboc-CD

In vier Tutorials lernen Sie Schritt für Schritt, wie man Dino-Eier ausbrütet, Starkstrom-Zäune verlegt, Wasserbassins baut, Wohns-Gebäude artgerecht einrichtet und mit den Orcas showreife Tricks einstudiert. Im Freerom-Modus können Sie dann mit Eisbären und Mantas zeigen, was sie gelernt haben. Für diese Demos zu den beiden Zoo Tycoon-Add-ons ist der Besitz des Basisprogramms nicht erforderlich.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: HD
92 MB

DIE 4TE OFFENBARUNG
(TRIAL-VERSION)

Sie halten entsetzten ihren Gräbern, Trolle kommen aus ihren Höhlen hervor, Goblins terrorisieren die Landstraßen und Raubritter bevölkern die Wege – die Zeit der vierten Offenbarung ist gekommen. In dem kostenpflichtigen Massively-Multiplayer-Online-Rollenspiel erleben Sie als Krieger, Magier oder Anziano eine Welt voller Abenteuer. Nach Erstellung des eigenen Charakters beginnt die Reise über die drei großen Inseln von Althea – dabei wird der Spieler auf Hunderte von Mitstreitern treffen, die teilweise bis zu 350 Spieler gleichzeitig unterwegs sind. Dies macht den besonderen Reiz des Spiels aus, denn immer wieder können sich Gleichgesinnte zusammen die Monsternarenen stellen – hier sind Gemeinschaftssinn und echter Kampfgeist gefragt!

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 150, 32 MB RAM
Empfohlen: CPU 350, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX 9
HD
117 MB



DER SCHATZPLANET

In der Mehrspieler-Demo von Disney's Der Schatzplanet können Sie sich auf einer Karte spannende Weltraum-Schlachten über LAN oder Internet liefern. Acht Spieler oder sieben computergesteuerte Kapitäne dürfen aus insgesamt sechs unterschiedlichen Schiffen, Waffensystemen und Besatzungsgliedern eine schlagkräftige Flotte zusammenstellen und sich anschließend die Breitenseen um die Ohren haben.

SPIELSTEUERUNG
TASTE **AKTION**
D Markieren/angreifen
P Wegpunkt setzen
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX 9
HD: 250 MB

HERR DER RINGE:
DIE GEFÄHRTEN (D)

Au Back! Der dunkle Herrscher Sauron will Mittelerde platt machen. Alles, was er dazu braucht, ist ein sagemannvoller Ring. Doch der befindet sich glücklicherweise in guten Händen... Begleiten Sie im Spiel zum ersten Herr der Ringe-Kinofilm Frodo, Legolas, Gandalf und Konstantin auf ihrem abenteuerlichen Weg. ACHTUNG! Die Demoversion läuft nicht einwandfrei mit den Nvidia-Detonator-70.72-Treibern.

SPIELSTEUERUNG
Taste **Aktion**
F Auswählen
R Rückwärts
L Links
R Rechts
N Nahkampf
B Fernkampf
S Springen
B Benutzen
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX 9
HD: 191 MB



MUTANT STORM

In unserer Demoversion zu Mutant Storm geht es mächtig zur Sache. Mit einem kleinen Raumschiff stellen Sie sich in neuen Levels unzähligen Alien-Angriffen. Das Besondere an Mutant Storm ist die Steuerung. Während Sie bei herkömmlichen Arcade-Shootern stets in die Richtung feuern, in die Sie fliegen, können Sie bei Mutant Storm beispielsweise nach rechts unten fliegen und gleichzeitig nach rechts oben feuern.

SPIELSTEUERUNG
Taste **Aktion**
W/H/J/K/Hoch/runter/links/rechts
Nach oben/unten/links/rechts
Nach links/rechts
Nach rechts/feuern
Smartbomb
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 400, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX 3
HD: 17 MB

BIG SCALE RACING

Sie halten realistischere Fahrerverhalten bei Fernlenkautos für ein Paradoxon? Dann sollten Sie sich mal mit dieser Demo vom Gegenteil überzeugen. Accaron will nämlich eine durchaus erwachsene Simulation bieten, mit authentischen Strecken und Wagen sowie innovativem Fahrmotiv und schneller Grafik. Ob das Ihrem Geschmack entspricht, sollten Sie selbst herausfinden.

SPIELSTEUERUNG
Taste **Aktion**
Beschleunigen
Bremsen
Links
Rechts
Rückspiegel
Kamera
Umdrehen
Retten
Hupen
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 700, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: HD
38 MB

SANTA CLAUS

Santa Claus hat all seine guten Gaben über den Dächern der Stadt verschleppt. Jetzt sind professionelle Computertester gefragt: Sie schlüpfen in den roten Weihnachtsmannmantel und müssen die Geschenkpakete wieder einsammeln. In zehn Levels hüpfen der Festsack über Plattformen und versucht, nicht abzustürzen. Ein schnelles Geschenksortierspiel, das Joymania da für CDV gebastelt hat.

SPIELSTEUERUNG
Taste **Aktion**
Vor
Zurück
Links
Rechts
Springen
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 733, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX 3
HD: 14 MB

THE GLADIATORS

Bis allen, was das Zeug hält, ist das Rezept in diesem kurzweiligen Echtzeitkampsport. Auf Strategie können Sie dabei größtenteils verzichten und auch eine großartige Story fehlt. Ob Sie trotzdem Spaß mit Callahan, Maximus, Farsang und Pannaxien Lydia haben, können Sie anhand dieser kurzen Demo testen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: DirectX 3
HD: 800 MB

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Big Scale Racing (nur Aboc-CD)
Carcassonne
Der Schatzplanet
Die 4te Offenbarung
Herr der Ringe (D) (nur Aboc-CD)
Mutant Storm
Anziano 4
Prestations
Santa (nur Aboc-CD)
The Gladiators (nur Aboc-CD)
Warcraft 3
Zoo Tycoon: Marine Mania (nur Aboc-CD)

VIDEOS

Wochen
D&C Generals
Impossible Creatures
Titan 2.0
K2: Die Besetzung
Anziano 4
Asheron's Call 2
Der Schatzplanet
Sim City 4
The Gladiators
Anziano 4
Anarchy Online

PATCHES &
TREIBER

Neo 1500
Das Ding v1.2 (d)
Die Siedler v2.50.1508
Emergency v2.0 von v1.0 (d)
PM 2003 Grafik-Update (d)
FM 2003 Physik-Update (d)
Hangemodus v1.04
Neverwinter Nights Updater v1.11
New World Order v1.1

Windows XP
All Catalyst-Treiber v7.72 - Win98
Nvidia Detonator (NTX - Geforce4) 41.09
Nvidia Detonator (NTX - Geforce4) 41.09
Nvidia Detonator (NTX - Geforce4) 41.09

TOOLS &
SPECIALSAcrabot
WinCD

W. der Ausgabe: 02/03
PC-Mack-CD

Bitte senden Sie den
Umtauschcoupon an
folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Balkenstr.
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

* Ein Umtausch ist nur
gegen den Original-
Coupon möglich.

Name: _____ Vorname: _____
Straße, Hausnummer _____
PLZ, Wohnort _____
Fehlerbeschreibung _____

Perfekter Sound zu gewinnen!

Zehn Sound-Pakete verlost PC Games in diesem Monat. In jedem befindet sich eine **Sound Blaster Audigy 2 inklusive 6.1-Boxensystem.**

Mit freundlicher Unterstützung von Creative verlost PC Games unter allen Umfrage-Teilnehmern zehn edle Soundpakete, die es in sich haben. Jedes Paket besteht aus dem aktuellen Soundkarten-Flaggschiff Audigy 2 und dem dazu passenden Sieben-Kanal-Soundsystem Inspire 6.1 6700. Wert: jeweils rund 280 Euro. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Fragebogen ausfüllen und rechtzeitig einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

10x „Creative Sound-Set“, bestehend aus:

1x Sound Blaster Audigy 2



Die Sound Blaster Audigy 2 besitzt als einzige 24-Bit-Soundkarte das THX-Zertifikat und liefert erstklassigen Sound für DVD-Audio, Filme, Musik und Spiele – und das mit bis zu 192 kHz. Mit einem Rauschabstand von 106 dB und der Unterstützung des Sechskanal-Standards Dolby Digital

je € 149,-

EX (wird unter anderem auf der DVD Herr der Ringe: Die Gefährten verwendet) stellt sie selbst viele Heimkinoanlagen in den Schatten. Die leistungsfähige MediaSource-Software wird mitgeliefert und bietet Ihnen etliche praktische MP3-Funktionen, etwa eine Musikbibliothek mit Suchfunktionen, eine Option zur automatischen Lautstärkeangleichung, Audio-Bereinigung und bequeme Bearbeitungsfunktionen für ID3-Tags. An der SB1394-Schnittstelle der Audigy 2 können Sie externe Firewire-Geräte wie Videokameras anschließen. Kurzum: Mit der Audigy 2 spielen Sie die aktuellsten Spiele mit erstklassigem Sound. Das beigelegte 3D-Actionspiel Soldier of Fortune 2 (dt.) verwendet sogar Creative 3D-Soundstandard EAX Advanced HD, der für hervorragende 3D-Klangeffekte sorgt. Kurzum: Mit der Audigy 2 erhalten Sie die ultimative Audiolösung.

1x Inspire 6.1 6700

Dieses 7-Kanal-Boxensystem ist der perfekte Partner für die Sound Blaster Audigy 2. Es liefert überragenden Surroundklang, ganz gleich ob für DVD-Filme, Spiele oder Musikkwiedergabe. Das Inspire 6.1 6700 unterstützt durch den Anschluss an die Audigy 2 die Wiedergabe von Dolby-Digital-Surround-EX-Klang, wie ihn viele aktuelle DVD-Filme bereits einsetzen. Der Unterschied zum bislang üblichen 5.1-Sound ist schnell erklärt: Der zusätzliche sechste Kanal wird über einen rückwärtigen Center-Lautsprecher bereitgestellt. Der leistungsstarke Front-Center (20 Watt) gibt natürlich weiterhin Gesang und Dialoge wieder. Der Subwoofer im verstärkten Holz-Gehäuse liefert mit seinem strömungsoptimierten Bassreflex-Rohr saubere, knackige Bässe und die Kabelfernbedienung mit Kopfhörer-Buchse sorgt für optimalen Bedienkomfort. Besonders hilfreich im täglichen Einsatz

Die Leistungsdaten

Front- und Rear-Satelliten:
8 Watt Sinus
Center-Satellit:
20 Watt Sinus
Subwoofer:
22 Watt Sinus
Frequenzwiedergabe:
40 Hz bis 20 kHz

ist die flexible Kabelfernbedienung, an der sich Ein-/Aus-Schalter, Bass- und Lautstärkeregler sowie ein Kopfhörer-Ausgang befinden.



je € 129,-

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Wanadoo, Medion, Leadtek, Iiyama und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Januar 2003.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 02/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?

- ☐ Bis 16 Jahre
☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?

- ☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: _____

Vorname: _____

Anschrift: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?

- ☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games im Abonnement?

- ☐ Ja ☐ Nein
☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?

- ☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer
☐ Ja, meistens ☐ Schwanke
☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?

- ☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe
☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?

- ☐ Gar keines ☐ Höchstens eines
☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (Bitte nur eine Nennung)

- ☐ Aufheber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur-Schablone
☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD
☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

- Akte EA gegen Ascaron ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Komplettlösung: Splinter Cell ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Sim City 4 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Ansoft 4 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Tipps: Sim City 4 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Komplettlösung: Runaway ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Tipps: FM 2003 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Splinter Cell ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Unreal 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Deus Ex 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Tomb Raider JoD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Indiana Jones ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Far Cry ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Impossible Creatures ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Booklet: C&C Generals ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: DTM Race Driver ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Tron 2.0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Blitzkrieg ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Hardware: GeForceFX ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Hardware: Grafikkarten ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

- ☐ 1 Spiel interessiert mich nicht/Artikel aber (noch) nicht gelesen
☐ 2 Sehr gut ☐ 3 Gut ☐ 4 Durchschnittlich
☐ 5 Gellst so ☐ 6 Miserabel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (Bitte nur eine Nennung)

- ☐ Keines der genannten
☐ Black & White 2 ☐ C&C Generals
☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
☐ Counter-Strike: Condition Zero
☐ Deus Ex 2
☐ Die Sims Online
☐ DTM Race Driver
☐ Far Cry
☐ GTA: Vice City
☐ Halo
☐ Impossible Creatures
☐ Indiana Jones and the Emperor's Tomb
☐ Mercedes-Benz World Racing
☐ Praetorians
☐ Rainbow Six
☐ Republic
☐ Sim City 4
☐ Duke Nukem Forever
☐ Doom 3
☐ Half-Life 2
☐ L.G.I. 2
☐ Raven Shield
☐ S.T.A.L.K.E.R.
☐ Spellforce

- ☐ Splinter Cell ☐ Star Trek: Voyager - Elite Force 2
☐ Star Wars: Galaxies ☐ The Movies
☐ The Matrix ☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
☐ Unreal 2 ☐ Vietcong
☐ World of Warcraft ☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

- Aktualität ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Bildqualität DVD-Videos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Hardware ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
inhaltliche Qualität DVD-Videos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Layout (Hefgestaltung) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Menüführung auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Preis-Leistungs-Verhältnis ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Qualität der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Aktualität der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Menge der Demos auf CD/DVD ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Tipps & Tricks ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Titelgestaltung ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Übersichtlichkeit ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
Verständlichkeit ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

- ☐ 1 Sehr gut ☐ 2 Gut
☐ 3 Durchschnittlich ☐ 4 Miserabel

HARDWARE:

Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?

- ☐ Aufheber ☐ AMD K6
☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium III
☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium 4
☐ Sonstiges

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht überbaktet)?

Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1800+)

- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte verbaut?

- ☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo5)
☐ ATI Radeon 7500 ☐ ATI Radeon 8500
☐ ATI Radeon 9000 ☐ ATI Radeon 9000 Pro
☐ ATI Radeon 9700 ☐ ATI Radeon SDR/DDR
☐ Matrox G400/G400/G450/G550
☐ Nvidia GeForce2 GTS/Pro/Ti
☐ Nvidia GeForce2 MX/MX-400
☐ Nvidia GeForce2 MX-200 ☐ Nvidia GeForce2 Ultra
☐ Nvidia GeForce256 ☐ Nvidia GeForce3
☐ Nvidia GeForce3 Ti-200 ☐ Nvidia GeForce3 Ti-500
☐ Nvidia GeForce4 MX-420
☐ Nvidia GeForce4 MX-440/460
☐ Nvidia GeForce4 Ti-4200 ☐ Nvidia GeForce4 Ti-4400
☐ Nvidia GeForce4 Ti-4600
☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
☐ STM Kyro I/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?

- ☐ Derzeit keines ☐ Drucker
☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL
☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme
☐ Mainboards ☐ Monitore
☐ Netzwerk ☐ Prozessoren
☐ Soundkarten/-systeme
☐ Etwas anderes

Welche Konsolen besitzen Sie?

- Microsoft Xbox ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo Game Boy ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo Game Boy Advance ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Nintendo GameCube ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Sony PlayStation ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
Sony PlayStation 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

- ☐ Besitze ich ☐ 2 Anschaffung geplant
☐ Kein Interesse

PC-Games-DVD und -CD:

Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

- Anarchy Online (Fullversion) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Big Scale Racing ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Carcassonne ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Crossroads ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Impossible Creatures ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Mafia ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Moonraker Kart ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Mutant Storm ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Neverwinter Nights ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Praetorians ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Santa ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Toy Factory ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Warcraft 3 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Zoo Tycoon: Marine Mania ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

- ☐ 1 Kein Interesse ☐ 2 Noch nicht ausprobiert
☐ 3 Demo funktioniert nicht ☐ 4 Gut ☐ 5 Durchschnittlich
☐ 6 Sehr gut ☐ 7 Miserabel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

- Aktuell: Ion Storm ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: C&C Generals ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: DTM Race Driver ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Impossible Creatures ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Splinter Cell ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: Tron 2.0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Vorschau: X2: Die Bedrohung ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Sim City 4 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Ansoft 4 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Asheron's Call 2 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: The Gladiators ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Test: Der Schutzplaner ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

- ☐ 1 Kein Interesse ☐ 2 Noch nicht angesehen
☐ 3 Gut ☐ 4 Durchschnittlich
☐ 5 Gellst so ☐ 6 Miserabel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?

- ☐ WinDVD ☐ PowerDVD
☐ Direct DVD ☐ MGI SoftView Max
☐ Vano DVD ☐ Andere/weiß nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?

- ☐ Kaufte die CD-Ausgabe
☐ Am PC (Software-DVD-Player)
☐ TV-Gerät + DVD-Player
☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?

- ☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
☐ Nein, nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen benötigt

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?

- ☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
☐ Nein, nie

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der Adward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: _____
Insistent: _____
Seite: _____



Keine Interviews, keine Interviews ... zzzt ... das Dach - Ich muss mich noch ums Stadiondach kümmern ... zzzt ...
 unser bester Spieler ... zzzt ... der darf nicht weg ... zzzt ... und dann werden wir auch ... zzzt ... Meister!

NICHT TRÄUMEN. SPIELEN!

FUSSBALL MANAGER 2003. DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION.



PC
CD



www.electronicarts.de www.fm2003.de it's in the game

© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS Logo und "It's in the game" sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS® ist eine Marke von Electronic Arts.™
 Alle Vorbehalte der Bundesliga und des Bundesliga-Logo selbst sind geschützte Marken der jeweiligen Vertriebsgesellschaften und werden mit Brand, Schriftführung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Herausgeber unter Lizenz der Bundesliga und der DFL GmbH.

Äktschn Män

Prinzregent Geschäftlhuber

SCRIPT BY SUPRENT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNDACKLE
(C) 2008 ALL RIGHTS RESERVED

WAS BISHER BESAMM: DER OBER-OBERRAIVER FRANZ-YAVER GESCHÄFTLHUBER TRÄUMT VON EINER WEISSBLAUEN WELT, DIE GANZE ERDE EINE EINZIGE OBER-BAVERISCHE TOURISTENHÖLLE, WEISSURST FRÜH, MITTAGS UND ABENDS, OKTOBERFEST ÜBERALL FÜR ALLE UND UMHER UND NATÜRLICH ANSICHTSKARTEN BIS ZUM ABKINKEN. SÄMTLICHE EINNAHMEN AUS SEIN KONTO; UND SCHON PASST DIE SACHE MIT DER WELTHERRSCHAFT. WIENN, JA WENN DA NICHT ÄKTSCHN MÄN, DIE ACTION-REDAKTION UND REDAKTEUR HESSE WÄREN. DIESER NAME UND DIESE FRISUR SIND FÜR DEN OBERBAVERISCHEN GESCHUPT ZUWIEL, VIEL ZUWIEL. ALSO: AUS DEM WIEB MIT DEN KRASSEN KOMMENTAREN, KODAKTEN BESPRECHUNGEN UND KONKRETEN HILFEN VON PC ACTION. A-BER WIEF WEISSBROCKSCHAUHANNKONKE

SCHWUPP-PLATTEN-BÄTTLE DER SCHNELZE RADIOAKTIVE LEDERHOSE NACH EINER SCHÖNEN MASS UND EINER RAD WIRD ER KÖNIG, WIEL-TOLLE TÖPFE BEHAUT: HESSE MIT WEISSBROCKSCHAUHANNKONKE. REG INS KOMA BOMBEN, DANN VERWURSTEN. HESSE IN OBERBAVERISCHE TOURISTENHÖLLE ENTFÜHREN. PORT AUF HOHER TEMPERATUR BIS ZUM ST. NIMMERLEINSTAG SCHMOREN LASSEN. DERWIL WELTHERRSCHAFT VERKÜNDEN UND DIE GESAMTE ERDE AUF NEUSCHWANSTENWESSE VERSCHLIMMBESSERN. SPÄTER: ALL BÄTUNARISIEREN, SUPERGALANS-HERRSCHER IN WEISSBLAU SEIN. EINE SCHLIMME VORSTELLUNG DAS. GUT NUR, DASS... ABER SEHEN SIE SELBST:



KRASS!

BEIM REGELMÄSSIGEN BESUCH IN DER PC-ACTION-REDAKTION STELLT ÄKTSCHN MÄN SCHON NACH WENIGEN SEKUNDEN DAS UNGLAUBLICHE FEST: DIE REDAKTION FEHLT, HESSE FEHLT BAR UNENTSCHEIDIG. ÜBERALL NUR SCHAUH. EINE ADHOC-ANALYSE DER EXTOPLASMATISCHEN SUBSTANZ FÜHRT DEN SUPERSTEN ALLES SUPERDICHEN SCHNELL AUF DIE SPUR VON FRANZ-YAVER GESCHÄFTLHUBER.



KOMMET!



SCHWARZ!



KRASS!

KRAASS!

AB DIE POST NACH OBERZAMMERBAU, WO GESCHÄFTLHUBER IM GOLDE-NEN HIRSCHEN HESSE SCHMOREN LÄSST UND UNSCHULDIGE REDAKTEURE VERWEISSURSTET.

SEHNARZ!



NIMM MICH!

BRONZI!



BRONZI!

BRONZI!

BRATZ!

BRONZI!

BRATZ!

BRONZI!

BRATZ!

BRONZI!

BRATZ!

BRONZI!

BRATZ!

BRONZI!

BRATZ!

BRONZI!

BRATZ!

BRONZI!

BRATZ!

NIMM...

CRASH!

CRASH!

CRASH!

CRASH!

CRASH!

CRASH!

CRASH!

GNIZ!



GNIZ!

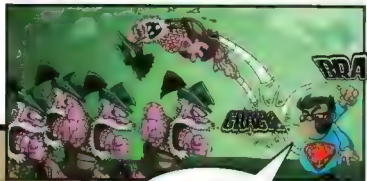
GESCHÄFTLHUBER FLICHT SICH DIE SCHWARZE SEELE AUS DEM LEIB. DERWIL WIRDS FÜR HESSE LANGSAM RICHTIG HAARIG: HEAVY ROTATION AUF DEM HENDL-GRILL STEHT AUF DEM PROGRAMM.



GNIZ!

UNTERDESSEN IM BASTHAUS...

NACH DEN RESI SCHMELZIS SCHICKT DER PRINZREGENT SEINE SCHWUPPLATTBÄTLER INS FELD



A PROBLE SCHLENN IS SCHNELL AUFSACHT.



SCHACHTLUHNER ÜBERSCHREITET DIE GRENZE ZUM WAHNSINN. ZEIT FÜR SEINEN LETZTEN TRUMPF, DIE TODESMÄSSIGE FREIERKANONE.



DANK ADVANCED B.A.U.C.H-TECHNOLOGIE MACHT UNSER DURSTIGER HELD DIE 18-HERTZOLTER-BOMBEN EASY UNSCHÄDLICH.



FRANZ-YAVER SCHACHTLUHNER AM ENDE WIRD DIE ZEIT ABER REICHEN, UM DIE REG ZU ERREICHEN WAS IST MIT DER VERSPROCHENEN LEDERHOSEN UND WEIDEN DIE JAPANISCHEN TOURISTEN DIE GEPAUSCHTEN WEISSWURSTE TATSÄCHLICH VERSPRECHEN



GEBEN DAS ZAPFZEUG DES TODES HAT DER PRINZREGENT: NULL CHANCE. KEIN WUNDER, DASS ES BALD SCHON ZU RÜHRENDEN BEERILUNGSZIEGEN KOMMT.



ANTSCHN RÄN UND ANTSCHN TSCHUNTER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. ZUM DANK SCHENKT IHNEN DIE PC-ACTION-REGA DAS HABT MIT CD-ROM JETZT AUCH IN BROSS. ALSO GIBTS DIE ALLERNEUESTE PC ACTION GLEICH ZWEIFAL, MIT EINER KRASS-KOMMONT-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND ALS SPARBUCH MIT 1 CD FÜR NUR 3,30 JOHARADHITI!

NEUES DESIGN.

KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESCHREIBUNGEN. KORREKTE HILFE.

PLUS DVD NUR 4,99!



KORREKT BÜNSTIG MIT 1 CD NUR 3,30!

ZEIT ZUM DURCHATMEN, ZEIT MAL WIEDER MENSCH ZU SEIN, ZEIT FÜR BARTENARBEIT, ZEIT FÜR DEN AUSGEBIEBENEN AUUSTAUSCH VON KÖRPERSÄFTEN - ABER NICHT FÜR LANGE. IRGENWDO DA DRAUSSEN, IN DER KALTEN, GRAUSAMEN WELT WARTET SCHON DER NÄCHSTE ERZÖRBRUCHT AUF UNSERE STRAHLENDEN HELDEN..... KURZE PAUSE: WERBUNG.



ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossig

RAINERS EINSICHTEN RAINER ROSSIGT



Wenn sich Scharen von Menschen auf den Weg machen, wird gewandt und in aggressiver Stimmung, dann ist kein Krieg – schlimmer: Urlaubszeit

Es begann alles im Spätherbst – der Jahreszeit, in der ich mich dreimal am Tag einble. Nein, nicht wegen der Sonne, sondern damit der Regen besser abperlt. Wenn dann aus dem Regen langsam Raureif wird, zieht es mich immer urlaubstechnisch in wärmere Gefilde. Weil Reisen bildet, beschloss ich, mein Wissen über die Türkei zu vertiefen. Türken sehen aus wie Griechen, die es in den Orient verschlagen hat. Und tatsächlich leben 64 Millionen wirklich auf der „anderen“ Seite des Bosphorus. Dort trägt euch ungewöhnlich jeder Mann einen Schnurrbart. Ob die Frauen einen tragen? Darüber konnte ich aufgrund der vorherrschenden Kopfbedeckung nur wild spekulieren. Nach meiner Rückkehr erkannte ich messerscharf den Unterschied zwischen türkischen und eingedeutschten Türken. Der türkische Gastarbeiter an sich sorgt für erheblichen wirtschaftlichen Aufschwung in seinem Gastland. Er richtet Irmisling aufwendige Hochzeiten aus, deren Pomp umgekehrt proportional zum Willen der Braut steht, verheiratet zu werden. Sein Auto schmückt er mit altem Tand, bis es aussieht wie die fahrbare Sultan-Ahmet-Moschee oder eine extrem kleine Filiale eines Hi-Fi-Ladens. Er erzeugt Süßwaren, welche die Geschmacksnerven längerfristig veröden – ein Effekt, der nur durch Döner mit reichlich Zwiebeln gemildert werden kann, Süßwaren und Döner erhält ihr hier an jeder Ecke, die Autos in der Türkei und die Tochter nur auf Anfrage!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Da weint der Lektor

Bin leidenschaftlicher Online Zocker bin, jeden Tag 6 Stunden online bei mir Rauchs am Pc hinh wurde mich gerne bewerben das were echt tol. Spielen is meinr leben...

SUPERWINN

Natürlich werden auch meine Seiten vom Lektorat gelesen – das ist normal und nichts Besonderes. Nachdem jedoch dieser Brief gegengelesen wurde, drang leises Wimmern aus dem Lektoratsbüro und man konnte das unauffällige Klappern einer leeren Flasche hören. Nur mit sehr viel Mühe und einer Option auf körperliche Gewalt konnte ich unseren Textchef davon abhalten, Hand an dieses wunderbare Stück exotischen Gedankenguts zu legen. Lieber Superwinn: Als was du dich bewerben willst, entzieht sich meinem Wissen. Ich würde dir jedoch eindringlich raten, dich für einen Deutschkurs zu bewerben. Ein ungutes Gefühl habe ich jedoch, weil du ausgerechnet mich angeschrieben hast statt der Volkshochschule. Wolltest du dich etwa bei uns bewerben? Wir bieten keine Deutschkurse an – wir setzen sie voraus!

Der Biker

Hi Rainer!

Nur eine Frage an den Guru aller Biker. Meine neue Freundin fährt Auto; darf ich sie trotzdem lieben?

MAJO

Hast du dir in letzter Zeit mal das Thermometer angesehen? Nein – konntest du ja nicht, weil eine dicke Eisschicht drüber war. Bei solchen Witterungen solltest du sie nicht trotzdem, sondern vor allem deswegen lieben, weil sie Auto fährt! Ist zwar ein wenig weicheierig, aber eine blau gefrorene Nase ist auch alles andere als ein cooler Anblick.

Beilage

Hey Rainer!

Ich bin jetzt schon seit acht Jahren Leser dieses Magazins. Natürlich haben mir schon immer die Leserbriefe am besten gefallen. Neulich habe ich mich mal wieder an die uralt Schokoriegel-Diskussion erinnert. Du hattest aber gute Argumente dagegen, dass ein solcher der PC Games beiliegen dürfe. Ich habe mir aber eine gute Alternative überlegt: Frikadellen! Die schmecken viel besser und können auch nicht schmelzen. Wäre echt nett von euch. Ach ja, ich hab noch einen Vorschlag: Bringt mal Interviews mit ausgesuchten Spielern. Mein Favorit wäre Adam Randall aus Re-

alms of the Haunting. Der war voll nett und kam aus Bayern. Wenn man genau hinguckt, sehen seine Heilstränge nämlich aus wie Bier und Weißwurst.

OKAY, DAS WARS. BO

Na ja – einen Fleischklumpen beizulegen, wäre jetzt auch nicht gerade das Gelbe. Zwar könnte man im Sommer die PC Games immer sofort in den Läden finden (unsicher auszumachen an dem weithin sichtbaren Fliegenschwarm) und man müsste sich auch nicht lange überlegen, wo es denn nun unser Heft zu kaufen gibt: einfach nur den Hunden nachgehen. Dennoch habe ich das Gefühl, dass auch dieser Vorschlag keine Gnade vor den Augen der Geschäftsleitung finden würde. Wenn du unbedingt etwas essen willst, das aus der PC Games kommt, kannst du ja eines unserer handlichen Sonderheftechen verspeisen, die den unschätzbaren Vorteil haben, auch bei Vegetariern gut anzukommen, außerdem extrem kalorienarm sind und zur Not sogar gelesen werden können. Deine andere Idee ist da schon viel besser. Wir werden ernsthaft drüber nachdenken. Das ist jetzt zwar geheuchelt, aber es geht stark auf Mittag zu und irgendwie muss ich diesen Brief ja zu Ende bringen.

Unfall

Hallo Rossi!

Also, wie ich weiß, bist du auch ein Freak, wie ich Motorradfahren angeht. Aber nun mal zur Sache: Du hattest ja schon ein paar Unfälle und es wird gemunkelt, dass du dich immer wieder erholt hast. Am letzten Samstag hatte ich nun auch meinen ersten „Unfall“. 90° in der Stadt auf einer Ölspur, Kurve, da lag ich nun. Karre kaputt und mein Knie brennt wie Feuer. Nun wollte ich fragen, ob du nicht Tipps zum Heilen hast? Eventuell noch das andere Knie aufreißt, um ein synchrone Humpeln zu erzeugen? Heilsalben? Biertrinken?

THX FÜR ANTWORT: SCHUM123

PC Games Februar 2002

PC Games-Leser des Monats

Thomas ist für uns kein Fremder. Unter dem merkwürdigen Namen „110otto“ treibt er sich fast täglich in unserem Chat herum und fällt dadurch auf, dass er nicht auffällt. Kein Wunder – Pfadfinder sind ja stets wohlherzogen, benehmen sich unauffällig und tragen adrette Frisuren. Wer sich vor den vielen Iren in unserem Chat fürchtet: Keine Panik, es gibt auch Leute wie Thomas, den alle Omars heben.



Natürlich habe ich da in meiner ebenso langen wie bisweilen schmerzhaften Laufbahn als Motorradfahrer Erfahrungen gesammelt, an denen ich den Nachwuchs gerne teilhaben lasse. Zuerst sollst du unbedingt lernen, nach einem Unfall die Zähne zusammenzubeißen, sofern nach dem Sturz noch welche übrig geblieben sind. Es gibt keinen entwürdigenderen Anblick als einen lamentierenden Mann! Dann kratzt du das, was einst dein Bike war, von Pflaster, Asphalt, LKW, Mauer (je nach Ort des Einschlags), versuchst, die traurigen Reste davon so halbwegs fahrbar zu drapieren, und entfernst dich hurtig mit kühnem Blick gen Heimat. Zu Hause eingetroffen, kommt dann Teil 2 meiner Methode zum Tragen: Jammern und Wehklagen für Fortgeschrittene, bis die natürliche Heilung einsetzt.

Anfrage

Hallo PC Games!

Ich muss einen Fokusstein im Kloster nehmen. Um ins Kloster zu gelangen, muss ich mich in eine Fleischwanne verwandeln. Aber wie kann ich mich wieder zurückverwandeln?

EUGEN

Ich bin mir jetzt nicht so ganz sicher, was ich von deiner E-Mail zu halten habe, zumal auch der Betreff („helft mir!“) nicht so ganz aussagekräftig war. Zuerst wollte ich deine Mail an die örtliche Drogenberatung weiterleiten, in der trüben Hoffnung, dass sie dir dort helfen können. Aber wer solche Gedan-

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?



BEINHART Gerald Köhler, der Designer des Fußballmanager 2003, schickt diese FIFA-Deko-Figur vorzeitig in die medizinische Abteilung.

Marion Hartleb aus dem niedersächsischen Leinefelde entpuppte sich als Anno 1503-Insider und lieferte mit seiner Abwandlung des Steuersongs eine gelungene Parodie. Sein Preis: ein tolles Spielepaket – natürlich ohne Anno 1503, dafür mit einer Reihe anderer spannender Neuerscheinungen.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. Januar 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



WIR LIEBEN RUPPER, RUPPER... PCG-Online-Chef Thomas Borovskis (rechts) und Take-2-Sprecher Markus Wilding (Mafia, GTA 3) schlieben keine ruhige Kugel.



ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen - PC Games antwortet

Frühstart

Leider hat man sich ja schon daran gewöhnt, dass PC-Zeitschriften einfach immer einen Monat der Zeit voraus sind. Heft 04/XX erscheint im März, weil das Heft 03/XX ja schon im Februar erschienen war usw. Doch jetzt bringt ihr das Heft 02/03 noch im Dezember 2002 heraus! Wow! Ich kann in die Zukunft sehen! Wann hört ihr mit dem Schwachsinn auf? Wenn ich das Heft 01/05 schon im März des Jahres 2004 kaufen kann? Ach so – meinen Geburtstag 03/03 feiere ich einfach mal im Januar 2003, dann stimmt es mit eurer Zeitangabe ja fast wieder. Und noch frohe Ostern (bevor ich es verpasse)!

ROLF SPRINGER, PER E-MAIL

Keine Bange: Wie schon in den vergangenen zehn Jahren wird PC Games auch künftig immer am ersten Mittwoch eines Monats erscheinen. Dass die PC Games 02/03 ominöserweise bereits im Dezember zu haben ist, hat einen trivialen Grund: Der erste Mittwoch im Januar ist ausgerechnet der 1. Januar – ein bundesweiter Feiertag (Neujahr). In solchen Fällen wird der Erscheinungstermin im Allgemeinen um einen Tag vorverlegt – und das ist diesmal Dienstag, der 31. Dezember 2002. Abonnenten erhalten das Heft wie gewohnt sogar noch früher.

Das Herzstück der CDs

Wieso sind auf der CD keine Videos drauf? Die waren ja wohl das Herzstück der CDs! Die Demos sind sowieso Schwachsinn, weil sowas kein Mensch haben will! Außerdem vielleicht die Gothic 2-Demo. Wenn der Brief auch nicht abgedruckt wird, kriegt ich die volle Krone und zerreißt alle eure Hefte und schluck das dann runter!

DANI, PER E-MAIL

Die CDs der PC Games 01/03 waren Ausnahmen. Wir wollten unseren CD-Lesern keinesfalls Top-Demos wie James Bond 007: Nightfire, NBA Live 2003 oder Herr der Ringe: Die Gefährten vorenthalten – ganz zu schweigen von Exklusiv-Demos wie Gothic 2, Runaway oder dem brandneuen Robin Hood-Szenario. Deshalb haben wir aus Platzgründen schweren Herzens auf die Videos verzichtet. Auf den aktuellen

PC-Games-CDs sind die Special Editions der DVD-Test- und Vorschau-Videos natürlich wieder enthalten. Unsere Abonnenten profitieren wie immer von der exklusiven Zusatz-CD, die nicht im Handel erhältlich ist.

Anstoß 4

Ich wollte euch zu eurer Anstoß 4-Kolumne („Macht unsere Fußballmanager nicht kaputt“) gratulieren. Ihr trefft den Nagel auf den Kopf. Diese erschreckende Parallele zu Software 2000 spukte mir auch schon seit ein paar Tagen in meinem Kopf herum. Übrigens: Nehmt mir die Mail nicht übel, die ich damals wegen der schlechten PC-Games-Wertung für Anstoß 3 an euch geschickt habe – ihr hattet ja Recht.

REINALDO, PER E-MAIL

Das „neue“ Anstoß 4-Master – das offizielle – ist absolut spielbar! Einziges Manko: Man kann halt auf schwachen Rechnern nicht mit allen Ländern spielen und muss dort das Optimum finden, was übrigens im A4-Forum zu lesen ist. Bisher hatte ich keine Abstände nach dem Patch und mit nur den großen Ländern. Einzig störend ist die ewig langsame Spieltags-Darstellung – und das ohne Atmosphäre. Ascaron verspricht aber glücklicherweise Besserung. Versteht mich nicht falsch: Der FM 2003 ist momentan mein Favorit, sollte Ascaron aber die Statistik-Bugs und die Atmosphäre in einem Patch oder Add-on verbessern, dann ist Anstoß 4 erste Wahl.

SVEN MODEROW, PER E-MAIL

Also, ich habe eben die Stellungnahme von Ascaron gelesen. Mir kam es so vor, als ob die nur einen schlechten Witz machen. Das ist doch eine Frechheit, zu behaupten, dass die Fehler bei ihnen nicht auftreten. Ich habe mir am Montag Fußballmanager 2003 und Anstoß 4 aus der Videothek ausgeliehen, um die beiden zu vergleichen. Man muss dazu sagen, ich bin Anstoß 3-Fan und fand den Fußballmanager 2003 nicht gut. So testete ich natürlich zuerst A4 (Ver 1.0). Und was ich da sah, war ungläublich. Okay, das Menü finde ich klasse, aber der Rest ist nur „Bugstöß“. Die Spielanstellung ist eine Katastrophe für sich, von der Logik bis zur Darstellung. Also, so etwas dem Käufer anzubieten, ist mehr als ... ich weiß nicht,

was ich dazu sagen soll. Ich will auf die anderen Fehler nicht mehr eingehen (würde die E-Mail sprengen). Naja, danach war ich ziemlich enttäuscht. Was ist bloß aus Anstoß geworden? Bitte reagiert besonders hart auf solche Spielerschmieden, die so einen Mist machen und auch noch Mist reden. Ihr müsst unbedingt Reaktionen von der Anstoß 4-Community abdrucken, um zu zeigen, wie Ascaron die Käufer und vor allem die Fans enttäuscht hat. Ich weiß, das klingt übertrieben, aber die Enttäuschung nach so langem Warten ist groß. Macht weiter so!

SEBASTIAN, PER E-MAIL

Preissenkung?

Da das Weihnachtsgeschäft vor der Tür steht, Medal of Honor: Spearhead erscheinen ist und Medal of Honor: Allied Assault schon seit Februar auf dem Markt ist, wollte ich mal fragen, ob ihr nicht herausfinden könntet, ob und wann Medal of Honor: Allied Assault billiger wird, da es immer noch den vollen Preis (um die 45 Euro) kostet.

DAVID, PER E-MAIL

Eine Preissenkung auf breiter Front ist laut Electronic Arts bis auf weiteres nicht geplant.

Anno 1503

Ich und meine Freunde sind totale Anno-Fans. Seit es erschienen ist, warten wir händelnd auf den Multiplayer-Patch. Wann kommt er raus? Und wenn er schon draußen ist, wo bekommt ihn ihn her?

ALEX, PER E-MAIL

Der versprochene Mehrspielermodus steht nach wie vor aus. Sunflowers gibt auf Nachfrage kein konkretes Datum für das Update an, wir rechnen jedoch damit, dass der Patch im Laufe des Januars auf der offiziellen Website (www.anno1503.de) zum Download angeboten wird. Selbstverständlich informieren wir unsere Leser sofort auf www.pcgames.de, sobald es konkrete Neuigkeiten gibt. Mittlerweile ist der finale Patch erschienen, der viele gravierende Probleme löst und das Spiel spürbar einfacher macht. Mehr über den aktuellen Status von Anno 1503 lesen Sie im Nachtest in dieser Ausgabe.

kengänge im Drogenrausch hat, braucht meiner Meinung nach keinen psychologischen Beistand, sondern einen Priester. Ich kann jetzt nur hoffen, du wolltest uns wissen lassen, dass du ein Problem mit dem Spiel Gothic hast. Für solche Fälle kannst du dich an unsere Tipps&Tricks-Abteilung wenden, die alles Menschenmögliche tut, um möglichst vielen Leuten wie dir zu helfen. Du kannst sie unter hilfe@pcgames.de erreichen. Sollte dort in den nächsten Tagen keine Mail von dir eintreffen, werde ich umgehend die Drogenberatung benachrichtigen. Oder doch lieber einen Exorzisten?

Vorschlag

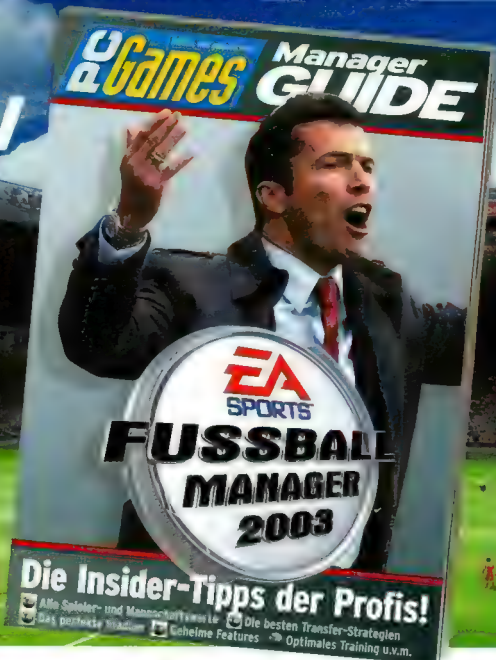
Hallo Rossi!

ich finde die PC Games toll! Aber eine Sache müsste man noch verbessern: Könntet ihr nicht ein paar Vollversionen bei dem Heft hinzufügen? Dann bräuhete man sich die Spiele nicht mehr zu kaufen!

GRILLSE AUS KÖLN, LUKAS

Prima Idee! Warum sind wir da nicht selbst drauf gekommen? Ich kann das Szenario schon vor mir sehen: Künftig liegen jeder PC Games ein paar Vollversionen aktueller Spiele bei. Die Konkurrenz reagiert erschüttert. Um nicht alle Kunden zu verlieren, legen sie bald jedem Heft ein paar Vollversionen mehr und ein Notebook bei. Aber wir waren darauf vorbereitet! Fortan findet man in jeder unserer Ausgaben die Besitzurkunde eines schwizerischen Grundstücks mit Seeblick – nicht zu vergessen 25 bis 26 Vollversionen aktueller Spiele. Dass unser Mitbewerber sich jetzt mit einen Mittelklassewagen (samt Notebook und 28 Vollversionen) als Dreingabe anbietet, ist ein schäbiger Trick, der ihn auch nicht retten wird. Immerhin haben wir die E-Mail-Adresse von Lukas, dem schon etwas einfallen wird!

Exklusiv nur im Abo!



Holen Sie sich jetzt den großen
PC-Games-Manager-Guide zu
EA Sports Fußballmanager 2003
plus 3 Ausgaben PC Games für
nur € 9,90 im Miniabo.

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC Games und weiterer
COMPUTE- Magazines.



Verbraucherschutz: Diesen Auftrag kann ich ab Abendung (Pressestempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Abendung (z.B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computer Abo Service Postfach 1129, 23812 Stockelsdorf oder computer.abos@pcg.de ist fristwährend.

Der PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitanalysen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig

Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckte Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbegebenheiten und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

Obwohl ausgefüllt auf eine Postkarte senden und es damit an PC Games, Computer Abo Service Postfach 1129, 23812 Stockelsdorf, Fürstenstr. 11, 2. Ländchen 50, 16, 10 50818 Kiel.

- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!
- ☐ Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Geht mit PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.) Ausland € 68,40/Jahr. Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Geht mit PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Siehe senden Sie mir folgende Prämie:

PC Games-Manager Guide (Art.-Nr. 002184)

Wert: € 9,90 (inkl. Porto und Verpackung)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTE-MEDIA AG, Dr.-Albrecht-Straße 77, 80762 Furtw. Wiedenscheid/Steinheim, Gießen

ROSSIS RUMPELKAMMER




[HTTP://WWW.LEMNOBOVRIL.CO.UK/BUSHSPEECH](http://www.lemnobovril.co.uk/bushspeech)

Zwar kann man diese Seite aufgrund exzessiver Farbgestaltung nur mit der Sonnenbrille ansehen, aber dennoch lohnt ein Besuch. Der geneigte Besucher ist endlich in der Lage, selbst eine Rede für Großsprecher Bush zusammenzustellen, welche dann der Buhmann aller Turbane nahezu selbstständig vorträgt.



[HTTP://WWW.UGLYFOOTBALLERS.COM](http://www.uglyfootballers.com)

Probleme mit deinem Aussehen? Besuch mal diese Seite, die sich ausschließlich mit dem Aussehen von Profifußballern beschäftigt. Danach fühle selbst ich mich schön und begehrenswert. Besonders ans Herz legen möchte ich auch den Part mit den Spielerfrauen, der selbst bei abgebrühten Naturen spontanes Verständnis für Homosexualität weckt.



[HTTP://WWW.ABGANG.NET/WILLKOMMEN.HTM](http://www.abgang.net/willkommen.htm)

Schlicht in Design und Inhalt präsentiert sich mein letzter Link, der wirklich diesmal das Letzte ist. Eine nicht ernst gemeinte Seite über freiwilliges Einstellen der gesamten Biofunktionen. Wer kein Gras hat, in welches er beißen kann, oder wem der Löffel zum Abgeben fehlt: Hier werden Sie geholfen.



Heilkraft

Serous Rossi,

sag mal, kann es sein, dass du die Heft-DVDs mit deinen Jedi-Kräften so verzauberst, dass die Treiber irgendetwas beheben (nicht das Vorgesehene), aber irgendetwas anderes unbrauchbar machen (der Geforce-Treiber repariert, dafür aber die DVD-Abspielsoftware unbrauchbar)? So etwas kannst nur du!

HARALD

Dir kann man es aber auch gar nicht recht machen, oder? Dabei wäre alles so einfach gewesen. Dass deine Abspielsoftware etwas gelitten hat, liegt zwar nicht an uns, aber dennoch können wir helfen! Kauf dir noch zusätzlich die PC Games Hardware, deren Strahlung hier wahre Wunder wirkt. Wenn du jetzt auch noch alle unsere Sonderhefte käuflich erwirbst, sorgt das nicht nur für reibungsloses Funktionieren deines PCs, sondern macht auch mächtig gutes Karma. Karma ist für Buddhisten übrigens so etwas Ähnliches wie eine Kreditkarte für ein neues, besseres Leben, für deren Deckung man hier und jetzt zu sorgen hat. Eventuell wird das dann auch die einzige Kreditkarte sein, die du bei deinem verschwenderischen Lebenswandel noch zu sehen bekommst. Aber mach dir darüber keine Gedanken: Wir akzeptieren auch weiterhin Bargeld.

Spinne

Serous Rossi!

Na, da ist uns doch neulich ein kleiner Fehler unterlaufen (Zitat: "Spinnen und andere Insekten")! Spinnen sind KEINE Insekten! Insekten haben sechs Beine (wenn ihnen der Rossi keins ausreißt) und je nach Lust und Laune der Natur bis zu vier Flügel. Bei Spinnen dagegen sind im Idealfall (siehe oben) acht Beine direkt am Kopf befindlich,

der wiederum direkt auf dem Hinterteil sitzt. Diese optisch eher unvorteilhafte Kombination mag vielleicht auch der Grund sein, warum Spinnen Einzelgänger sind. Des Weiteren haben Spinnen keine Flügel.

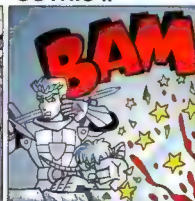
MFG BERND WAHL

Uns ist dieser Fehler unterlaufen? Ihnen auch? Daran können Sie mal sehen, wie schnell so etwas geschehen kann. Jetzt, wo Sie es ansprechen, fällt es mir natürlich auch wieder ein und längst vergangene Schultage samt Blounterricht tauchen vor meinem geistigen Auge auf. Allerdings muss ich gestehen, dass meine Erinnerungen an eine Banknachbarin namens Barbara sehr viel lebhafter sind. Wie auch immer: Natürlich sind Spinnen keine Insekten und über deren grausliche körperliche Beschaffenheit sind wir uns zumindest in Grundzügen im Klaren. Wir verlieren das nur bisweilen in der Hektik des Redaktionsalltags etwas aus den Augen, wo Spinnen primär sehr viel breiter als hoch anzutreffen sind, um das Wort "platt" zu vermeiden. Das ist relativ normal in einem Unternehmen wie dem unseren, das sich durch einen überraschend hohen Frauenanteil auszeichnet. Ich selbst kenne mich mit derartigem Ungeziefer recht wenig aus, was unter anderem in meinem doch recht hohen Nikotinkonsum begründet sein mag. Die letzte Spinne, die ich mit eigenen Augen sehen musste, hatte einen glasigen Blick und hustete.



sponsored by GIGA DE

"GOTHIC II"



© WWW.SPACERJAT.DE



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE

04/2003 **PC Games Hardware** TESTS TIPS TUNING **40 SEITEN TIPPS**

TOP-THEMEN
NVIDIA 9800 VS. 64 Ti-4200-BX
INFORCE2: DAS BESTE MAINBOARD
TUNING: AGE OF MYTHOLOGY
CD-ROM
Photo Impact 8
Power Director Pro 2.0
Saledemos: James Bond & James Bond
Die neuesten Treiber!

Daten endlich sicher!
Küßraum Systemsoftware. So retten Sie Ihre Daten mit der Notfall-CD!

TOP-TIP CPU-Tuning
Athlon einfach freischalten: 20 Prozent mehr Leistung für 1,59 Euro!

Ebay, Google & Co.
Zeit und Geld gespart: Profis fürs Internet, die Sie kennen müssen!

CPUs für jeden Geldbeutel: von 800 MHz bis 3 GHz!

DER BESTE PROZESSOR!
Mega-Special auf 15 Seiten: AMD vs. Intel

GEFORCE ALLE FAKTEN! FX

AKTUELL: 15% SCHNELLER DURCH 300 MHz FRONTSIDE-BUS

NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:

COMPUTED MEDIA AG
Redaktion PC Games
D-Mack-Strasse 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:

chfredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leser@pcgames.de

Ihren brandet eine Frage zu einem Artikel
auf den Nägeln?

Sie möchten einen Kommentar loswerden?

Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann db@pcgames.de
Dirk Gooding dgooding@pcgames.de
Petra Maueröder pm@pcgames.de
Christina Müller cm@pcgames.de
Rüdiger Stadler rstadler@pcgames.de
Justin Stoltenberg jstoltenberg@pcgames.de
Harald Wagner hwagner@pcgames.de
Thomas Weiß tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosholt:

rr@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:

testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
- Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
- Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
- Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
- Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt angekommen?
- Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: <http://abo.pcgames.de>
E-Mail: computer.abo@pvc.de
Postadresse:
COMPUTED MEDIA AG
Postfach 1129, 23612 Stöckelsdorf
Telefon: 0451 4906-700
Telefax: 0451 4906-710

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: bgns@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH,
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefon: 06246-882-862
Telefax: 06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos,
Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs

Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-
Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in
der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen
zu Hardware-Artikeln,
Benchmarks und Test-
berichten:

hardware@pcgames.de

Technische Probleme:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis,
dass wir aufgrund der
monatlich vielen tausend
Anfragen nicht alle ein-
treffenden Fragen beant-
worten können. Lösungen
zu Anfragen, die wir Häu-
figer erhalten, werden
im Heft abgedruckt. Be-
suchen Sie auch das
Hardware-Forum auf
www.pcgames.de – dort
heßen Ihnen andere PC-
Games-Leser sowie Re-
dakteure weiter. Bei tech-
nischen Problemen mit
bestimmten Grafikkarten,
Mainboards, Monitoren,
Betriebsystemen oder
Spielern wenden Sie sich
bitte zunächst an den ent-
sprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen

zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztips erwarten Sie auf
www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks“)

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztips, Cheats etc.:

hilfepcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend An-
fragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir
bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen,
die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games Tricks“ ab.

Selbst erarbeitete Kurztips schicken Sie bitte an:

E-Mail: tipps@pcgames.de

Telefax: 0911-2872-200

Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bank-
verbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:

0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)

* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können
Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten
Spiele-Webseiten Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle
News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots,
ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat,
Foren, Organizer etc.):
ccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprachpartner der Online-Redaktion:
newsl@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT

COMPUTED MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
D-Mack-Strasse 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.):

Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion:
David Bergmann, Dirk Gooding,
Rüdiger Stadler, Justin Stoltenberg,
Harald Wagner, Thomas Weiß

CD-/DVD-Redaktion:

Jürgen Meier (Hg.), Thomas
Dewitz, Jasmin Sini, Alexander
Waldenroder

Tipps&Tricks-Redaktion:

Florian Wedekind (Hg.), Ansgar
Stadler, Justin Weiß, Ralf Wehner

Hardware-Redaktion:

Berni Hofmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de

Redaktions-Straßenangabe:

Polizeihaus & Kneiperei:
Thomas Baranowski (Hg.),
Marius Wolf

Programmierung:

Markus Pöschel, René Böhme,
Wolfgang: Toray von Biedendfeld

Textarbeit: Michael Pöschel

Sebastian: des Textels:

Margit Koch

Lektorat: Birgit Baur, Claudia
Bros, Esther March, Cornelia Lutz

Art Director: Andreas Schulz

Layout: Roland Gerhardt, Carola
Giese, Florian Härmel,

Kai Krüger, René Weinberg

Typsetaltung: Andreas Schulz

Bildredaktion: Albert Krüger

VORSTAND

Christian Gelpert (Vorsitzender)

Nils Herrmann, Oliver Manne

Manuskript- und Programmier-
Mit der Einreichung von Manuskripten
gibt jeder Art der Verfasser die Zu-
stimmung zur Veröffentlichung in
den PC Gamespublikationen her-
ausgegeben Publikationen

Übernimmt: Alle in PC Games
veröffentlichten Texte, Daten-
zettel und unbearbeitete Bil-
der, jegliche Reproduktion oder
Nutzung bedarf der vorherigen, aus-
drücklichen und schriftlichen Ge-
nehmigung des Verlages. Die Be-
stimmung und Installation der Daten-
zettel erfolgt auf eigene Gefahr. Der
Verlag übernimmt für Fehler, die
durch die Benutzung der auf den
Datenzettel enthaltenen Program-
me entstehen, keine Haftung. Die
Programme stellen keine Entwick-
lung des Verlages dar, sondern sind
Eigentum des Herstellers. Für den
Inhalt der Programme sind die Auto-
ren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTED MEDIA SERVICES
GmbH
D-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail:
jstoltenberg@computedmedia.de

Anzeigenleitung:

Thorsten Sammelst
E-Mail:
thorsten.sammelst@computedmedia.de

Anzeigenbearbeitung:

Im Willy (V. i. S. d. P.)
Fax: +49-911-2872-341
E-Mail: ma.willy@computedmedia.de

Anzeigenverteilung:

Andreas Klopfer
E-Mail:
andreas.klopfer@computedmedia.de

Anzeigendienst:

Alca Steel
E-Mail: anca.steel@computedmedia.de

IDN/PC

Telefon: +49-911/2872 261

IDN/Mack

Telefon: +49-911/2872 260

Es gelten die Mediastellen Nr. 16
vom 01.10.2002

COMPUTED MEDIA ist nicht ver-
antwortlich für die inhaltliche Richtig-
keit der Aussagen und übernimmt kei-
ne Verantwortung für in Anzeigen
enthaltenen Produkte und Dienst-
leistungen. Die Veröffentlichung von
Anzeigen stellt nicht die Billigung der
angebotenen Produkte und Service-
leistungen durch COMPUTED MEDIA
dar. Sollten Sie Beschwerden zu
einem unserer Anzeigennummern
haben, möchten wir Sie bitten,
uns dies schriftlich mitzuteilen.
Scheitern Sie unter Angabe des Mög-
lichen, der Ausgabe und der
Sitznummer, in dem die Anzeige
erschien, an: COMPUTED ME-
DIA SERVICES GmbH, Alvent-
haus, Anschrift siehe links.

TELEFON

Computec Media AG,
D-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth
Verantwortung: Klaus Peter
Verantwortung: Martin Reumann
Verantwortung: Martin Reumann (Leitung)

Telefon: +49-911-2872-341

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Telefax: +49-911-2872-241

E-Mail: jstoltenberg@computedmedia.de

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verlassen Monat für Monat den Adware für die originelle
Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielplatzkarten (siehe Seite 182)



Platz 1
Wetcong (Täke 2)



Platz 2
Gold Games 6
(Jub. Soft)

„Uns war bewusst, dass dies eine
sehr spannende Anzeige für Wetcong
ist. Im Spiel geht es um die ständige
Bedrohung, nicht nur durch den
Wetcong, sondern auch durch die
Wildkrieger, die ein Dschungel mit
sich bringen kann. Die Gefahr lauert
eben überall.“

Henrik Lasser, Produktmanager



Platz 3
Go future
(Allianz)

INSERENTEN

| | | | |
|-----------|--------------------|----------------|------------------------------|
| Alk Trone | 114 | Infogram | 54,55 |
| Alk Trone | 152, 153, 154, 155 | Ingram | 172, 173, 174, 175, 176, 177 |
| Alk Trone | 156 | Jelenback | 68 |
| Alk Trone | 157 | Mack Produktiv | 97 |
| Alk Trone | 158 | NBG | 97 |
| Alk Trone | 159 | Okay Soft | 85 |
| Alk Trone | 160 | PC Specialist | 67 |
| Alk Trone | 161 | Selkirk | 169 |
| Alk Trone | 162 | Saturn | 73, 75 |
| Alk Trone | 163 | Star | 89 |
| Alk Trone | 164 | Telecast | 94 |
| Alk Trone | 165 | Thy | 196 |
| Alk Trone | 166 | Ubi Soft | 22, 23 |
| Alk Trone | 167 | Woom | 93 |
| Alk Trone | 168 | Westfalia | 93 |
| Alk Trone | 169 | | |
| Alk Trone | 170 | | |
| Alk Trone | 171 | | |
| Alk Trone | 172 | | |
| Alk Trone | 173 | | |
| Alk Trone | 174 | | |
| Alk Trone | 175 | | |
| Alk Trone | 176 | | |
| Alk Trone | 177 | | |
| Alk Trone | 178 | | |
| Alk Trone | 179 | | |
| Alk Trone | 180 | | |
| Alk Trone | 181 | | |
| Alk Trone | 182 | | |
| Alk Trone | 183 | | |
| Alk Trone | 184 | | |
| Alk Trone | 185 | | |
| Alk Trone | 186 | | |
| Alk Trone | 187 | | |
| Alk Trone | 188 | | |
| Alk Trone | 189 | | |
| Alk Trone | 190 | | |
| Alk Trone | 191 | | |
| Alk Trone | 192 | | |
| Alk Trone | 193 | | |
| Alk Trone | 194 | | |
| Alk Trone | 195 | | |
| Alk Trone | 196 | | |
| Alk Trone | 197 | | |
| Alk Trone | 198 | | |
| Alk Trone | 199 | | |
| Alk Trone | 200 | | |

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NEU!
NUR € 3,99

DVD

IM HEFT



AUF DVD:
KINOTRAILER
Daredevil, Hulk, Herrschaft des Feuers, 8 Mile u.v.m.

DVD-TESTS
Spider-Man, Traffic, The Unsaid, Schiffsmeldungen

REPORTAGEN
Bone-Preliere, Die Haze Photo, Savecrackers u.v.m.



**DER HERR DER
RINGE**
DIE ZWEI TÜRME



Star Trek: Nemesis
Die letzte Schlacht: Picard
führt die Star Trek: V6 auf einen
gefährlichsten Gegner!

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.



Januar 1993

Kurioses am Rande

"Diesmal möchte ich mich in unserer PD-Ecke um die Windows-User kümmern", begann Rainer Rosshirt seine Shareware-Spielecke. "Gerade für Windows sind die Spiele nicht gerade reichlich." Veteranen erinnern sich mit Grauen an das prähistorische Betriebssystem namens MS-DOS, das damals noch die meisten Programme in Gang brachte, Nüchternheit Text-Editor-Örgeln, nur um ein paar Kilobyte mehr Speicher aus den Konfigurationsdateien zu kitzeln, kryptische Textbefehle und Dutzende Hardware-"Standards" machten aus dem schönsten Hobby der Welt oft mehr Arbeit als Spaß. Zum Glück laufen Spiele unter Windows mittlerweile völlig reibungslos ... theoretisch.

Was wurde eigentlich aus ... LucasArts?

Kaum eine Entwicklergruppe genießt einen so legendären Ruf wie George Lucas' Software-Abteilung – erst in der vergangenen Ausgabe hat PC Games LucasArts in die Ruhmeshalle der zehn besten Firmen und Designer aufgenommen. Mitte der 90er-Jahre waren die Kalifornier auf dem Höhepunkt ihrer Kreativität. Grund genug, bei einem Firmenbesuch auf Klassiker und Kommendes einzugehen. Bis heute, 20 Jahre nach der Gründung, hat LucasArts satte 85 Titel veröffentlicht, darunter Klassiker wie *Monkey Island*, *X-Wing* und *Jedi Knight*. Dabei war der Anfang alles andere als vielversprechend. Die ersten Actionspiele, *Ballblazer* und *Rescue on Fractalus*, gelangten noch vor ihrer Veröffentlichung für den Atari XL als Raubkopien in Umlauf – eine totale Pleite. Erst Neuaufgaben für den damals erstarkenden C64 legten schließlich den Grundstein für LucasArts' weltweiten Erfolg.

Spiel des Monats

Mit *Formula One Grand Prix* eröffnet Microprose im Winter 1992 die Rennsaison auf dem PC. Der damals noch unbekannte Geoff Crammond liefert mit seiner Formel-1-Simulation ein echtes Meisterstück ab, das den Auftakt zu einer der erfolgreichsten Spiele-Serien schlechthin bildet. Derart detaillierte Statistiken, umfangreiches Tuning, nützliche Fahrhilfen, spektakuläre Replay-Funktionen, realistische Kurse, kurz: So viel Rennatmosphäre gab es bislang in keinem anderen Spiel. Etwas rudimentär nur der Multiplayer-Modus: Statt per Modem müssen 35 Fahrer nacheinander an einem Rechner antreten.



Tipps & Tricks

Vier Selten umfasste die damals noch mit „Secret Whisper“ betitelte Tipps-Rubrik. Das reich-te immerhin für Levelcodes und Cheats zu neun Spielen und eine Komplettlösung: Zwei Seiten waren genug, um bei *Might & Magic 4* den bösen Lord Xeen zu besiegen. In der „Help Line“ wurden Hardware-Fragen geklärt. Etwa: „Soll ich meine pfeifende Festplatte mit Nähmaschinenöl schmieren?“ Die Antwort gilt noch heute: Um Himmels willen, bloß nicht!

Die Top-5-Tests

1. Comanche | Novagolic

Helikopter-Action mit atemberaubender Grafik dank Voxel-Technik

2. Inca | Sierra

Eines der ersten CD-Only-Spiele mit digitalisierten Filmsequenzen

3. Car and Driver | Electronic Arts

Quizfrage: Wie hieß der erste Teil der Need for Speed-Reihe?

4. KGB | Virgin

Es gab Abenteuer mit besseren Rätseln, aber die Atmosphäre war genial.

5. Summer Challenge | Accolade

Einer der letzten guten Vertreter der Multi-Wettbewerb-Sportspiele

Am 05. Februar erscheint die PC Games 3/2003

VORSCHAU

Das fängt ja gut an: Blue Byte enthüllt die nächste Siedler-Generation, und auch Blizzard und Sunflowers lüften das Geheimnis um ihre neuen Titel – alle Infos und Screenshots in der nächsten PC Games!

TEST

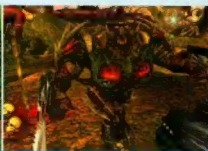
Dank der Exklusiv-Beilage sind Sie bestens vorbereitet auf das Strategie-Highlight im Februar: C&C: Generals. Außerdem ausführlich getestet: DTM Race Driver, Unreal 2, Splinter Cell, Highland Warriors!

TIPPS

Detaillierte Karten machen's möglich: Die PC-Games-Tipps-Generäle zeigen Ihnen die letzten Winkel der C&C: Generals-Szenarien. Außerdem im T&T-Teil: Sim City 4 und Splinter Cell für Fortgeschrittene.

CD/DVD

Angekündigt sind unter anderem die spielbaren Demos zu Splinter Cell, DTM Race Driver, Sim City 4 und Unreal 2. Zu allen Top-Tests gibt's Video-Berichte in erstklassiger Bild- und Tonqualität auf DVD.



VORAB-INFOS AB 31. Januar AUF WWW.PCGAMES.DE!

Merkurstr. 51
 Apollohofplatz DuMont Carré
 Stadt-Wohncenter
 Alte Mainzer Str. 125
 Tierpark
 Industriest. 20-24
 Industriest.
 Wolbecker Str.
 Saarpark Center
 Industriegebiet Ostfeld
 Odenwaldring 70
 Hammerste Str. 82-88
 Hainisch 39
 Saarparkstr.
 Im Hader 1-3
 Grabenstr. 1
 Kaiserstr. 21
 Treuen-Passage
 Blaubeurer Str. 95
 Classic-Center
 Friedrich-Schüler Str.
 Herkules-Center
 Nordseepassage
 Appellallee
 Mainzer Str. 99-101
 Unterden 91

Change direction



Neu

► Aureon 5.1 Sky

€ 129,00*



Neu

► Aureon 7.1 Space

€ 149,00*

► Immer im Kreis herum wird auf Dauer eintönig.

Mit der neuen Soundkartenfamilie von TerraTec hört sich alles schon ganz anders an! Angefangen bei der **Aureon 5.1 Fun** für großen Sound zum kleinen Preis auf 6 Kanälen. Gefolgt vom Raumklangwunder **Aureon 5.1 Sky** mit bis zu 24 Bit/192 kHz Klangqualität auf ebenfalls 6 Kanälen.

Gekrönt vom Surround-Nonplusultra **Aureon 7.1 Space**, die mit bis zu 24 Bit/192 kHz auf maximal 8 Kanälen Hör-Erlebnisse der Extraklasse garantiert. Auch die Softwarepakete sind eine runde Sache und reizen die Möglichkeiten der Aureons voll und ganz aus. TerraTec ist eben anders! TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terratec.de.